AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • SPECTRUM • ATARI

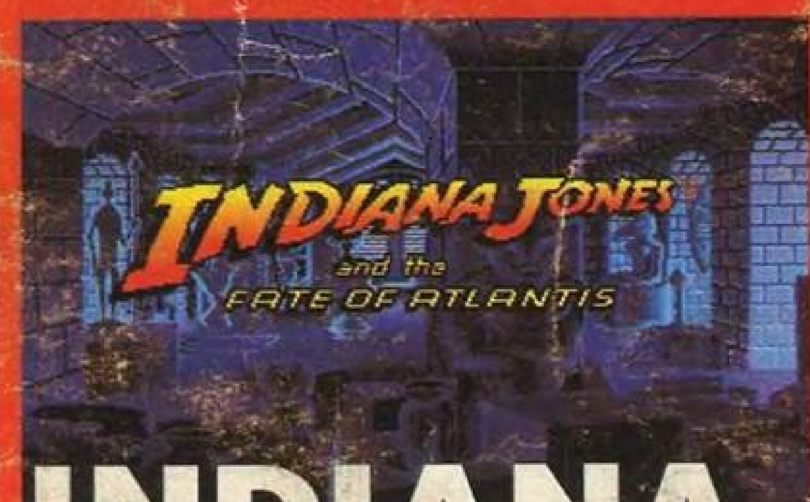
INDEX 321052
CENA 14500
KWIECIEŃ (1/93)

SECRET SERVICE

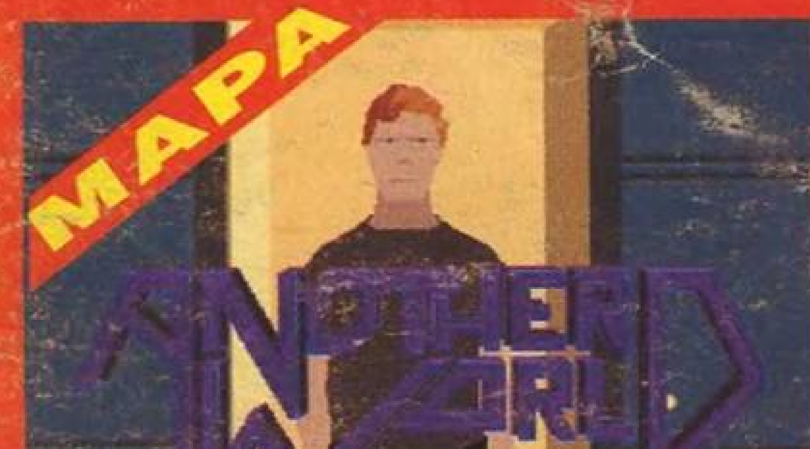


01

ASYLUM
BASIL
GUN SHIP
SAPER
WILLY BEAMISH
PRZEGLĄD
NOWOŚCI



INDIANA JONES 4



ANOTHER WORLD



TANK PLATOON

26 GIER - OPISY
PRZEGLĄDY MAPY

MENU

ANOTHER WORLD
ASYLUM
BASIL
CAVEMAN NINJA
CASTLE OF DR. BRAIN
CONQUESTS OF CAMELOT
GUNSHIP
HARE RAISING HAVOC
HARRIER JUMP JET
HOME ALONE
INDIANA JONES IV
INDIANAPOLIS 500
KENNEDY APPROACH
L'EMPEREUR
M1 ABRAMS
MOONSTONE
NO EXIT
NOBUNAGA AMBITION II
RISKY WOODS
SAPER
SHADOWORLDS
SPACE CRUSADE
SPACE QUEST V
V FOR VICTORY
WILLY BEAMISH

SECRET SERVICE to najlepsze pismo, jakie miałeś kiedykolwiek w rękach.
Dlaczego?
Ukazujemy się co miesiąc!
Podajemy rzetelną informację!
A dodatkowo opisujemy ponad 25 gier!
Uznajemy wszystkie gusty!
Nie uznajemy przegranych!
Jesteśmy na czasie!
W konkursach będziemy rozdawać oryginalne gry, joysticki, dyskietki, komputery i kupę innych rzeczy!
Czy trzeba dalej udowadniać?
Wracamy za miesiąc, z koleją porcją świeżego mięsa.
Nie zapomnij! SECRET SERVICE czeka w kiosku!
Jeśli nie możesz już doczekać się następnego numeru to kup nas jeszcze raz na zapas, potem odstąpisz nas innym!

...a tak nawiasem mówiąc

Czy pamiętasz, gdy ostatni raz z przyjemnością czytałeś teksty swoich ulubionych autorów? Luke, Junior, Pegaz Ass, Scan, Martinez, CSL, Doc, Anderas Kissel – zawsze ich szanowałeś.
Ale to było rok temu!
Dziś znów trzymasz ręku pismo Twoich marzeń. Ulubieni autorzy powrócili! Od dziś już zawsze, co miesiąc, będziemy się spotykać.
Jak dawniej, znajdziesz u nas opisy gier zarówno należących do klasyki, jak i zupełnych nowości.
Polegaj na nas, razem nie zgubimy się w oszalałym świecie gier.
My jesteśmy wiarygodni.

SECRET SERV!CE MAGAZYN G!ER KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak
oraz
Andrzej G. Baciński, Jr.
Lech Kalwas
Andrzej Kisiel
Piotr Kos
Jacek Marczewski
Konrad Olszewski
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Konrad Styrylski

Design & DTP
STUDIO ProScript

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 102.000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o. - Warszawa

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
fax (0-22) 201-454, 209-309

Special bonus greetings to all good ghosts and friends:
Pani Bieńkowska, Kaszpir, Srule, Ergin, Pomorzanka, Kajkuś, Gregory Potato Z., Dżacek Astro Pawlak, Mamuśka i Mama #2 Evta, Martna, Strado, Fabrykanci, Majonez, Krysieńka Fox, i chwała zwyciężonym.

POW!EDZ M! W CO GRASZ...

Rozmowa przy kawie z Grzegorzem Onichimowskim, szefem firmy sprzedającej w Polsce oryginalne gry komputerowe.

— Przed ponad trzema laty nieraz siadywaliśmy razem przed ekranem, pisząc naszą książkę o grach. Upłynęło wiele czasu. Co według Ciebie zmieniło się w dziedzinie gier?

— Wszystko! Różnica jest taka, jak między filmem niemym sprzed wojny a np. telewizją kablową wysokiej rozdzielczości. A w szczegółach – zmieniła się zarówno fabuła, jak i otoczenie. Gry arcadowe zeszły na margines uwagi i występują przede wszystkim na konsolach (SEGA, Nintendo), zaś na komputery poważniejsze, jak PC, pojawiają się chyba mimochodem. W kwestii otoczenia – generalnej zmianie uległ sposób przekazu, tzn. grafika, muzyka i efekty dźwiękowe, które są jednością – przekazem audiowizualnym płynącym z ekranu. Warunki sprzętowe są też nieco inne – standardem komputera domowego zaczyna być PC w konfiguracji 386/DX z SVGA, sporym twardym dyskiem i kartą muzyczną. U nas taki sprzęt też zaczyna coraz częściej trafiać do graczy.

— Jakie problemy nurtowały graczy minionego okresu, a jakie dominują teraz?

— Dawniej mieliśmy dwa podstawowe problemy – biegłość manualną w ruszaniu joystickiem oraz rozpracowanie fabuły gry, intrygi, która nie była nam znana z racji posiadania gry jako zapisu na taśmie czy dyskietce. Teraz jest podobnie – opanowanie joysticka jest potrzebne, ale już nie w tak wielkim stopniu. Fabułę możemy poznać z instrukcji, ali jeszcze nie każdą grę można kupić. Natomiast dominującym problemem jest rozwiązanie zadania postawionego przez projektanta gry, pójście ścieżką jego pomysłu. Sprawa jest niebanalna, gdyż np. w symulatorze lotu nie wystarczy już umiejętność wystartowania i wylądowania, tudzież posługiwania się przyrządami pokładowymi. Dobry symulator, np. F-117 daje nam zadania taktyczne – informuje o rodzajach radarów i ich rozmieszczeniu, a my musimy wybrać sposób ich unikania, wybrać taktykę nalotu na cel. Znów w grze A.T.A.C. lub Harrier Assault symulator staje się też poważną grą strategiczną.

— Wnioskuję, że nie warto już przeglądać gier, że bez wejścia w temat, zaangażowania paru godzin nie pozna się smaku gry.

— Na pewno. Ale tego „przeglądania" nie można skreślać. Wersje demo na Zachodzie i pirackie kopie w Polsce służą właśnie temu, by grę „obejrzeć". Potrzebne jest to, by zastanowić się czy warto wydać spore nieraz pieniądze na zakup tego czy innego tytułu. Ale posiadanie kopii pirackiej nie pozwoli na nic więcej, niż tylko pasywne obejrzenie gry.

— Kto kupuje gry i jaka jest struktura wiekowa tej grupy osób?

— Na początku mojej działalności na rynku oprogramowania, gry kupowały przede wszystkim osoby, które w rodzinie miały osobę zajmującą się zawodowo komputerami – informatyka, statystyka. Były już po prostu zaznajomione z etyką, przyzwyczajone do takiego podejścia do programów. Dlatego nasze nakłady gier na PC były znacznie większe niż na Amigę. Teraz sytuacja właściwie się wyrównała i już nie jestem w stanie powiedzieć, kto dokładnie jest odbiorcą legalnych kopii gier. Na pewno sięgają po nie osoby, które szukają w grze czegoś więcej, a najczęściej są to ci, którzy zetknęli się już w życiu z legalną grą i to ich wciągnęło. Tworzy się pewnego rodzaju ekskluzywny klub gracza profesjonalnego.

— A jaki jest Twój stosunek do piractwa, rozumianego jako kopiowanie gier od kolegów lub na giełdzie?

— Jak w każdej sprawie dotyczącej własności intelektualnej, jest pewna granica przyzwoitości. Może nie powinienem tego mówić, ale nie mogę do końca piętnować kogoś, kto przegrał grę od kolegi, by sobie ją obejrzeć czy pograć. Ale nie do zaakceptowania jest ciągnięcie korzyści z powielania cudzej własności – z paserstwa. Do klasycznego pirata mam stosunek zdecydowanie negatywny.

— Jaki więc był cel waszych nalotów na warszawską giełdę w zeszłym roku?

— Mieliśmy dwa pośrednie cele – przede wszystkim pokazać, że nie jesteśmy bezbronni. Nie jest prawdą, że w obliczu braku ochrony prawnej oprogramowania sprzedawca nie może nic zrobić z piratami. Giełda została poinformowana, gdzie może przebiegać linia demarkacyjna, a jest ona tam, gdzie kończą się nasze legalne uprawnienia jako dystrybutora. W stosunku do tych stukilkudziesięciu produktów, do których mamy prawa, bronimy interesów ich producentów i naszych. Zaś do kilkunastu tysięcy innych produktów nie mamy po prostu żadnych praw.

— Jak oceniasz polski rynek gier – ile komputerów jest w domach i jaki procent używany jest w celach rozrywkowych?

— Nie wiem, ile jest komputerów. Rynek jest dziwny i często wiele osób chce kupić gry, które przestaliśmy sprzedawać rok temu albo dawniej. Minimalna sprzedaż danego tytułu to 500-700 sztuk, natomiast przy większości tytułów osiągamy sprzedaż 2000 sztuk. Nie wierzymy do końca w wiele większe możliwości rynku, ale będziemy na pewno robić wznowienia gier poszukiwanych, jak np. Centurion czy Castles.

— W jaki sposób udało wam się osiągnąć stosunkowo niski pułap cenowy na gry, znacznie niższy niż można by przypuszczać, patrząc na cenniki w zachodnich pismach?

— Po części jest to tajemnica zawodowa i ujawnienie jej przysporzyłoby nam konkurentów. Za nami stoi korzystne opodatkowanie, tzn. brak podatku obrotowego na „produkty komputerowe" wytworzone w Polsce. A najważniejsza jest przychylność partnerów, którzy popierają działalność taką, jak nasza. Niestety, sytuacja podatkowa zmienia się w lipcu na niekorzyść, gdyż podatek od wartości dodanej spowoduje wzrost cen o kilkanaście procent. Jest to operacja, której się obawiam. Niestety, podatki znów wchodzą wcześniej niż prawa autorskie, jak to w Polsce często bywa.

— Jak mają zamiar zareagować producenci gier i ich przedstawiciele na ewenualne wprowadzenie ustawy o ochronie oprogramowania, co przecież w końcu nas czeka?

— Jeśli wejdzie ustawa liberalna, to raczej nic się nie stanie i nie zmieni. Może wytoczonych zostanie kilka procesów. Sklepy zapewne przestaną oficjalnie sprzedawać pirackie kopie. Ale, gdy wejdzie ustawa rygorystyczna, zakładająca jako kary poważne grzywny pieniężne wraz z więzieniem, to na pewno zostanie wytoczonych kilka spektakularnych procesów. Poza tym poza samymi producentami stać będą rządowe służby egzekwowania prawa. My w żadnym z tych przypadków nie przewidujemy zmiany cen – o tym mogę zapewnić.

— A co na plus?

— Zapewne pojawi się spora konkurencja oraz mogą zacząć sprzedawać się konsole. Jednak kupując komputer do domu myśli się o zastosowaniach poważniejszych niż gry i teraz niewiele rodzin może pozwolić sobie na dodatkową zabawkę.

— Zmieńmy trochę temat i nastrój – jesteś graczem trochę z obowiązku, więc powiedz mi, czego oczekujesz od gry?

— Najpierw powiem, jakie gry wchodzą w zakres moich zainteresowań „rozrywkowych". Gram przede wszystkim w gry strategiczne i niektóre symulatory. Nie gram w przygodówki, choć lubię je oglądać i cenię dobrą muzykę. Od dobrej gry strategicznej oczekuję, by była trudna – ma stawiać intelektualne wyzwanie, być realistyczna i kompleksowa. Koniecznie musi mieć opcję zapisu stanu na dysk – bez tego ani rusz, bo nie mogę naraz poświęcić grze wiele czasu. Natomiast symulator musi być wciągający i emocjonujący, ale nie przesadnie realistyczny. Nie lubię takich ekstrawagancji jak np. wyważanie samolotu przed lotem – wstępne przyjemności, jak za długa gra miłosna, może zepsuć całą przyjemność właściwej gry. A inne... logiczne nawet mnie wciągają, ale są zbyt łatwym łupem dla piratów i w ofercie ich nie mamy.

— Ile czasu poświęcasz tygodniowo na granie?

— Niestety, niewiele. Zwykle 4–6 godzin, ale bywa, że nie gram w ogóle. Są takie przypadki, że gra potrafi wciągnąć na tyle skutecznie, że nie można od niej odejść. Jak z książką Clancy'ego, którą czyta się w windzie i prowadząc samochód, na czerwonych światłach. W firmie mieliśmy takie przypadki zbiorowej psychozy.

— Na koniec powiedz mi, czym kierujesz się dobierając gry do oferty?

— Przede wszystkim musi być ona wysoko notowana wśród poważnych recenzentów i wśród użytkowników, ponieważ z reguły zaczynam sprzedaż, gdy gra już jest mniej czy więcej znana. Poza tym przydatność wersji legalnej, czyli, inaczej mówiąc, niebanalność pomysłu i nietrywialność postawionego zadania. To, co jest w pudełku oprócz dyskietek, musi skłonić do sięgnięcia po grę. Dlatego też mamy głównie symulatory, strategie i gry przygodowe. Kwestie finansowe odgrywają też rolę niebanalną, gdyż musimy sprzedawać ją po cenie dostępnej. Czasem udaje się kupić grę tanio, ale cała otoczka bywa zbyt droga. Mogę uchylić rąbka tajemnicy – zdecydowaliśmy się wydać Aces of Pacific, której cena była przystępna, ale wyprodukowanie instrukcji kosztuje 150 tys. zł za sztukę!.

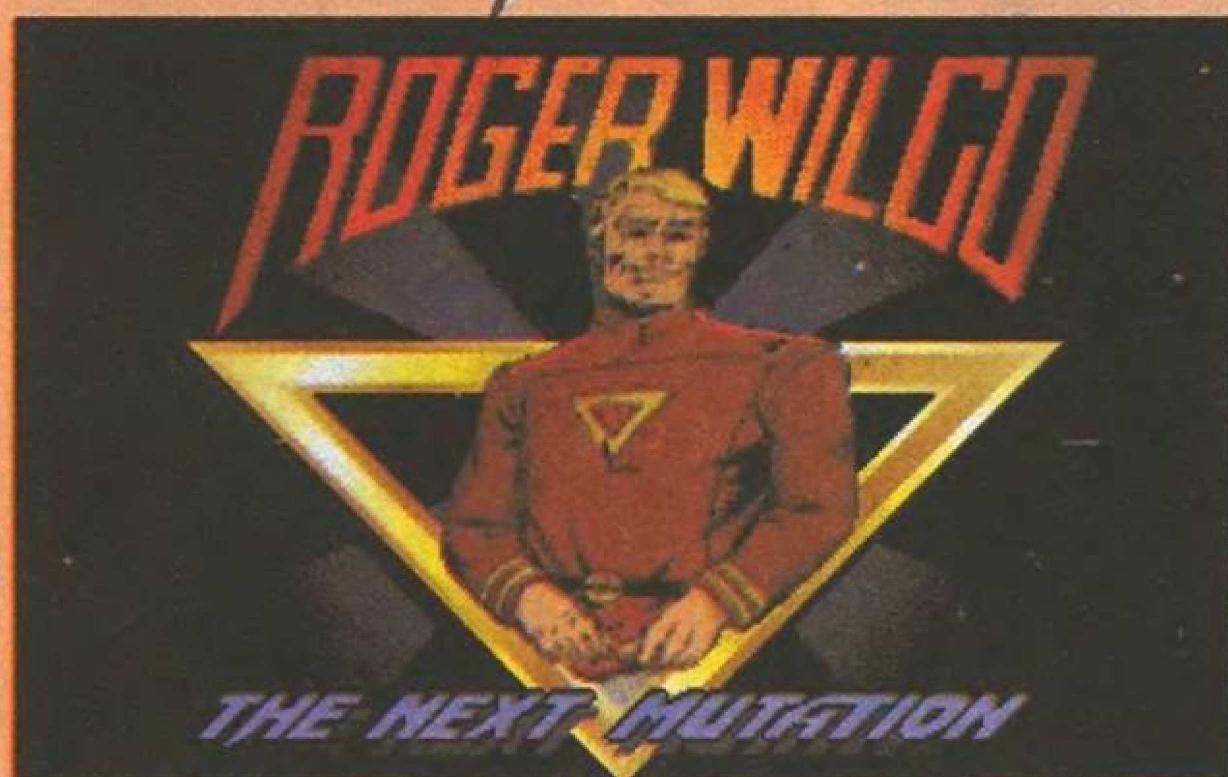
— Hit sezonu?

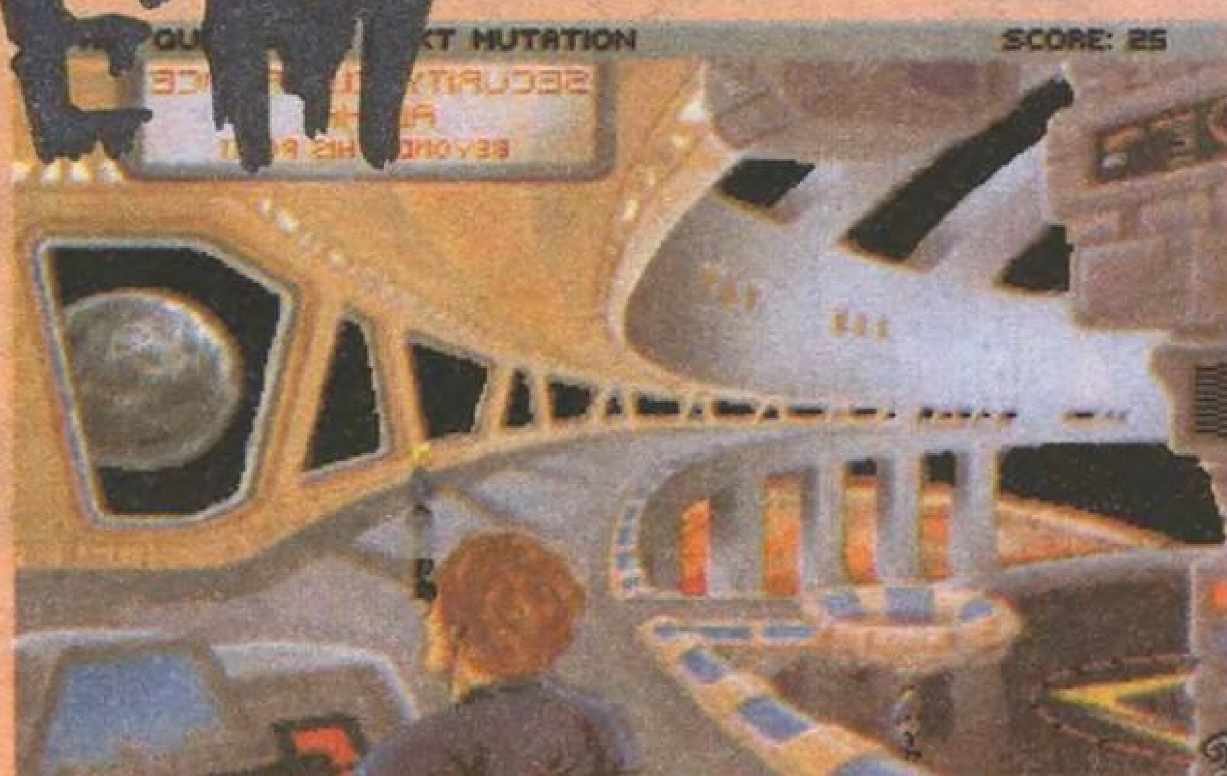
— Hitem ostatnich tygodni są gry MicroProse, z najwyższego przedziału cenowego – Civilization i F-117. W tej chwili wchodzi King's Quest VI i na pewno będzie przebojem. A na jesieni... wchodzimy z pierwszą multimedialną grą dla dzieci po polsku! Putt-Putt Joins the Parade to wspaniała przygoda z komputerem, który mówi i śpiewa, z myszką i książeczką do kolorowania i kombinowania.

Rozmawiał Marcin Przasnyski

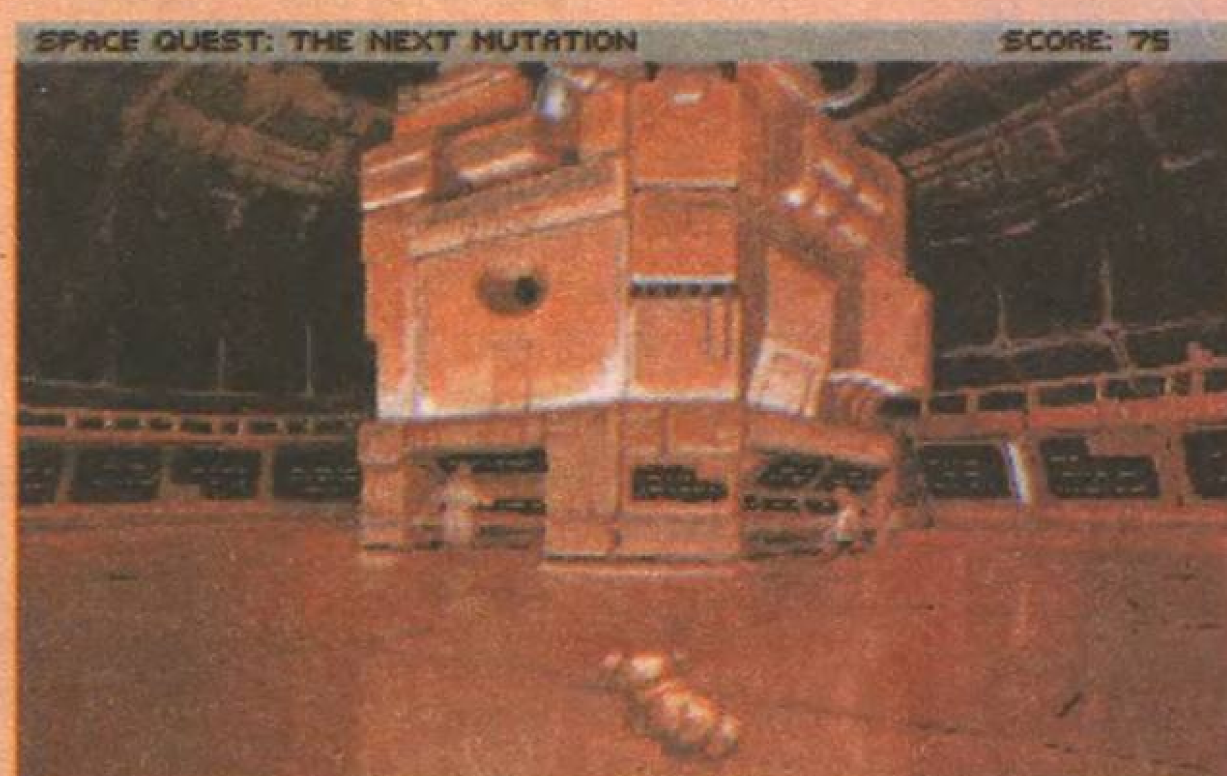
RZUT OKIEM
czyli przegląd nowości











SPACE QUEST V

THE NEXT MUTATION

Firma Sierra On-Line wreszcie zdecydowała się wydać kolejną grę z serii SPACE QUEST. Ponownie możemy ruszyć na podbój kosmosu jako znany nieudacznik i zamiatacz Roger Wilco, w piątej już części gry. Jak zwykle towarzyszą w naszych zmaganiach wspaniałe muzyka, grafika i animacja, a fabuła też nie pozostawia wiele do życzenia.

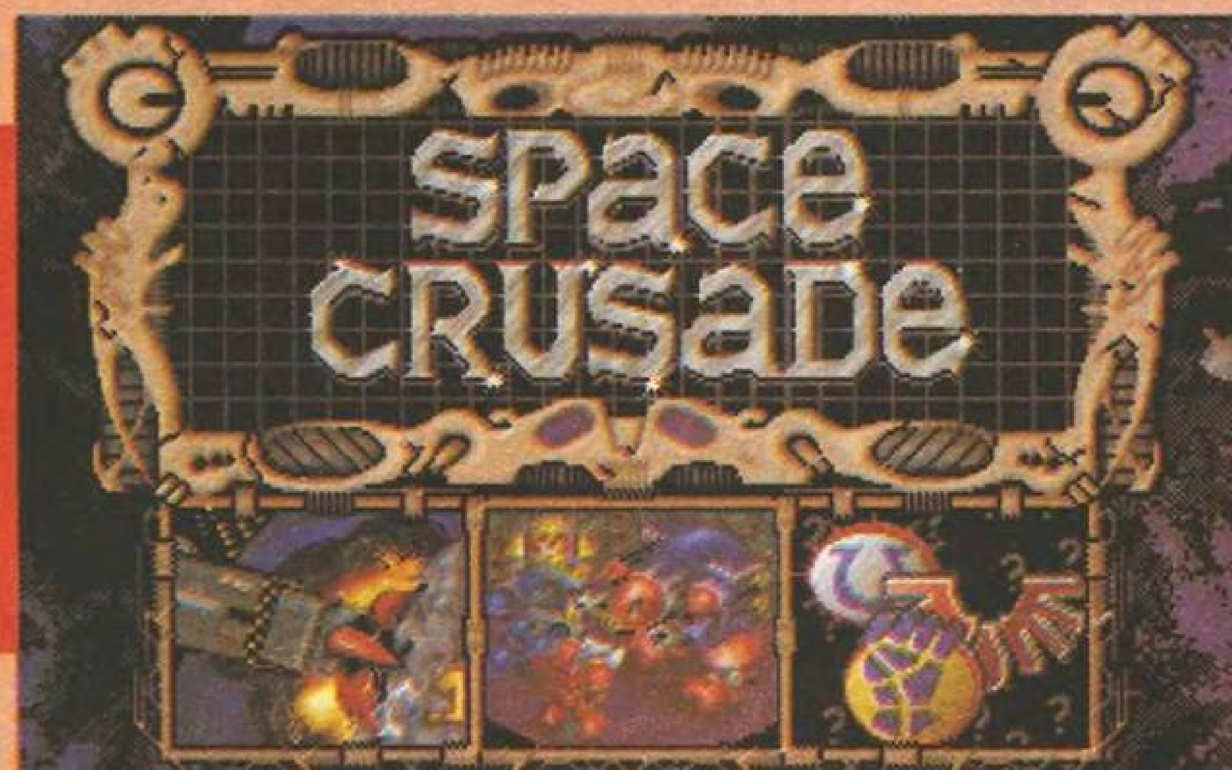
W stosunku do poprzednich części, ta jest znacznie rozbudowana. Pełne jej ukończenie wymaga kilkunastu godzin. Poprawiona została także animacja, np. postacie zmieniają swoje rozmiary zgodnie z zasadami perspektywy. Jak zwykle nie brak też swoistego poczucia humoru... Główny bohater rozpoczyna oczywiście od sprzątania korytarza.

Dodano także jeszcze jedną możliwość zachowania się bohatera przy spotkaniu z innymi. Dotychczas można było popatrzeć na nich, użyć jakiegoś przedmiotu, „zadziałać manualnie", czasem powąchać lub polizać... Teraz możemy ich jeszcze skląć! Całe te bajery nie przesłaniają całej akcji gry, a jedynie ją uprzyjemniają.

Jeżeli lubicie programy Sierry, ten będzie dla Was przebojem, a Ci co Questów nie trawią – no cóż, można tylko współczuć...

Sir Tenley

SPACE CRUSADE





SPACE CRUSADE to nowy produkt znanej firmy Gremlin Graphics. Znów gra typu „Role-Playing w kosmosie". Muzyka jest taka sobie... no, może przeciętna. Grafika charakteryzuje się dosyć ciekawymi widoczkami, ale nie jest wybitna, za to bardzo kolorowa. Natomiast komunikacja z graczem przedstawia wiele do życzenia – potrzeba ładnych kilku minut, aby rozpocząć właściwą grę.

Po skompletowaniu ekipy ruszamy na podbój kosmicznego labiryntu. Strasznie uciążliwe jest maszerowanie, bo przejście kilkunastu pól zajmuje następnych parę minut.

Z cyklu „Role-Playing" ukazało się tak wiele dobrych pozycji, że stworzenie czegoś nowego i interesującego jest bardzo trudne. Firma Gremlin bardzo się postarała, ale jej nie wyszło... Dobrze, że przynajmniej „Space Crusade" nie odstrasza, jednak trudno w niej znaleźć jakąś przyjemność. Wiele osób zapewne zechce spojrzeć na tę grę, ale nie sądzę, aby stała się ona cenną zdobyczą dla koneserów.

Sir Tenley



RZUT OKIEM (widok od strony czaszki)

W rubryce sygnowanej czarującym spojrzeniem kolorowego oka, prezentujemy najświeższe nowości, jakie ukazały się na rynku gier komputerowych. Cykl produkcyjny SECRET SERVICE jest na tyle krótki, że pozwala pokazać gry naprawdę świeże, bez zalewania i wciskania kitów. Gra po prostu nie zdąży się znieświeżyć w drodze pisma do kiosku. Od dnia, w którym piszę te słowa, do ukazania się numeru w kioskach, minie 14 dni. Tak więc wszystkie informacje docierają do was z szybkością strzały – pod tym względem nie mamy sobie równych, wyjąwszy oczywiście gazety codzienne. W tym wydaniu RZUTU OKIEM znajdziecie gry wydane na przełomie stycznia i lutego br. (jedynie Utah Beach jest z roku poprzedniego). Jedno muszę powiedzieć wyraźnie: piszemy tu nie o grach dobrych, ani śmiesznych, ani kiepskich – po prostu o grach nowych.

Naczelny





SHADOWORLDS

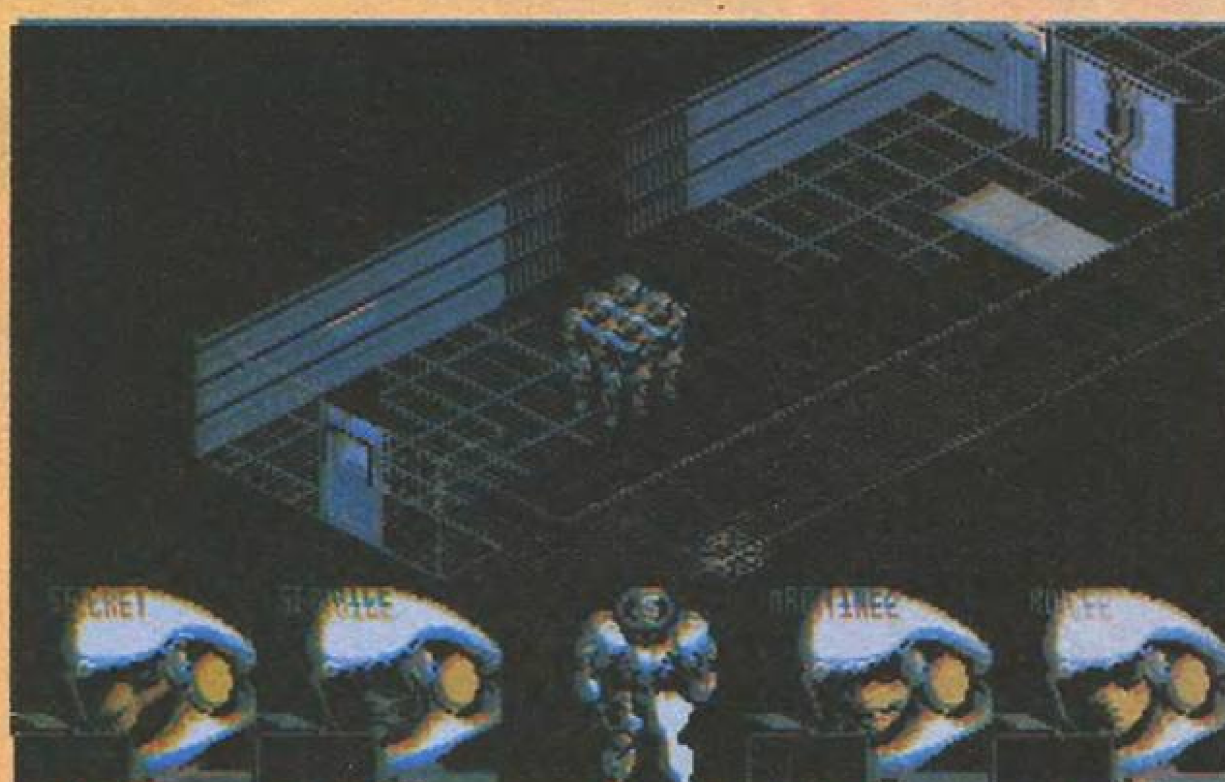
Kiedy gra wita nas ekranem kompletowania grupy, a potem pojawia się fragment labiryntu, można spodziewać się wielu godzin wytężonej pracy mózgu. Kiedy jest jeszcze wybór spośród pięciu języków każdy spodziewa się profesjonalizmu.

Niestety, nie jest tak w przypadku gry SHADOWORLDS. Grafika jest na poziomie Spectrumowskiego ALIEN 8, a muzyka (nawet na Sound Blasterze) przypomina uruchamianie zanieczyszczonego drive'u ośmiocalowego. Przy tak niemiłym wstępie zacząłem wątpić, czy skompletowanie czterech głównych bohaterów (w tym jednego, który przypominał Szarika z „Czterech Pancernych") ma sens. Zaryzykowałem... Cała gra polega na ganianiu po labiryncie, zbieraniu najniepotrzebniejszych rzeczy i walce ze spotkanymi istotami.

Całej powadze grania w „Shadoworlds" towarzyszy mrok ekranów (stworzony zapewne, aby ukryć niedociągnięcia grafika) i supertrudna komunikacja z graczem. Nie ma co marzyć o próbie grania bez myszy, bo palce wysiadają po trzech minutach. Komputer chcąc poinformować o czymś grającego używa tak nieczytelnych czcionek, że zdecydowałem się na akcję obronną. Nacisnąłem klawisz specjalny... RESET.

Sir Tenley





V FOR V!CTORY

Firma Three-Sixty, znana z przebojów takich jak Harpoon, eksploruje również temat najważniejszych bitew II wojny światowej. Z serii pod wspólną nazwą V FOR VICTORY (żadnych skojarzeń z Solidarnością!) ukazały się: „Battle Set 1: Utah Beach" i „Russia: Velikiye Luki 1942". Jest to dokładne oddanie tych bitew z okresu drugiej wojny światowej. Oba programy mają taką samą szatę graficzną i układ opcji, a co ważniejsze – w wersji na PC pracują w rozdzielczości wyższej niż standardowa rozdzielczość karty VGA – 640x480 punktów w 256 kolorach! Firma zapowiada następne scenariusze, w pierwszej kolejności „Market Garden".

W pierwszej z gier, odwzorowującej pamiętny D-Day mamy do wyboru sześć różnych scenariuszy, a w drugiej (obrona twierdzy Wielikoje Łuki koło Nowosokolników) – siedem. Każdy z nich cechuje się innym stopniem trudności, a do tego można wybrać warunki pogodowe i ogólne założenia techniczne, tj. na przykład liczbę lotów jednego dnia, zaopatrzenie w żywność itp.

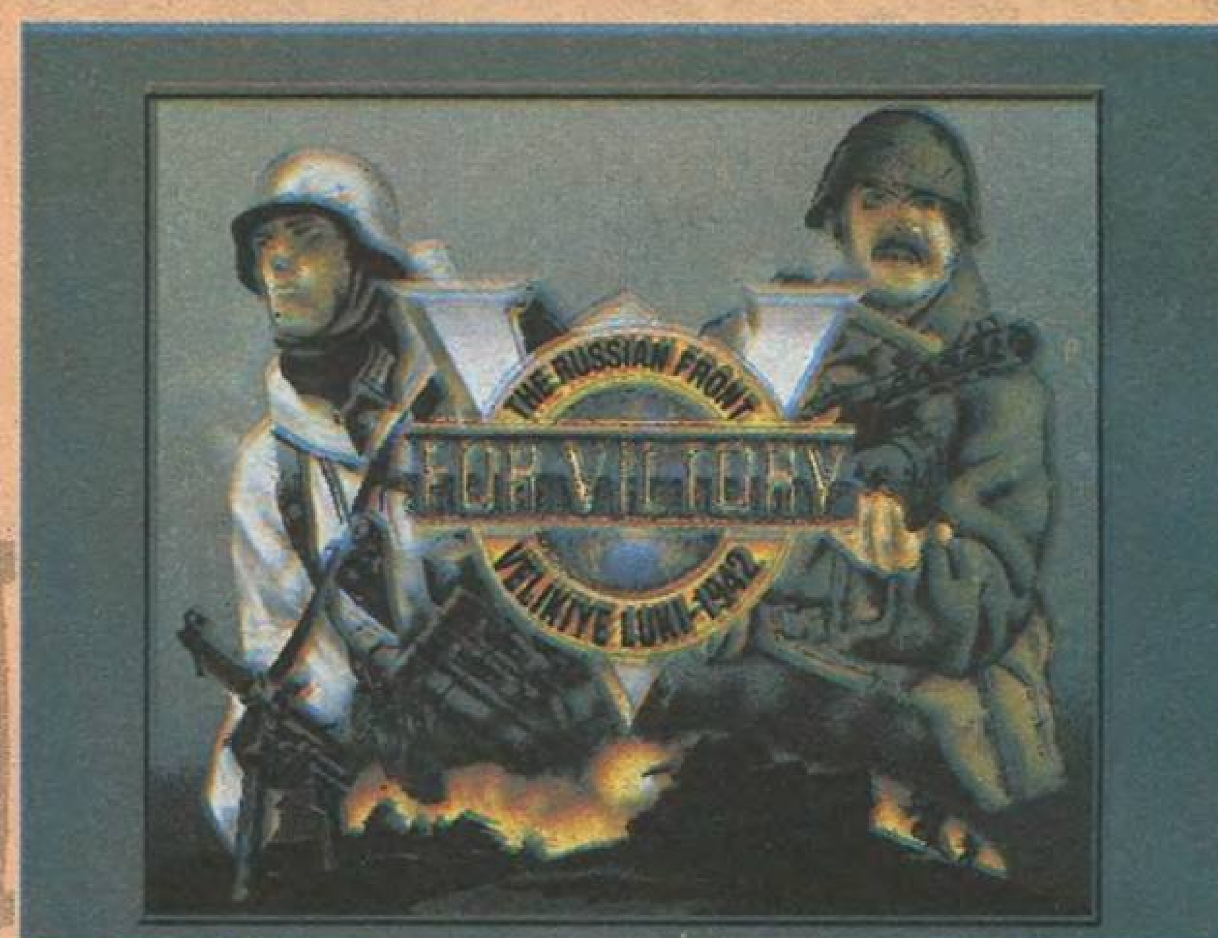
Grę można prowadzić przeciwko elektronicznej inteligencji komputera (oczywiście o regulowanych parametrach), ale można też grać z człowiekiem. Oprócz potocznego rozwiązania – dwóch graczy przy jednej klawiaturze – mamy możliwość wykorzystania sieci lokalnej lub łączności modemowej.

W każdym przypadku mamy możliwość wyboru strony, po której się opowiadamy – czy chcemy spróbować strony Niemców, czy Aliantów. Autorzy programu uwzględnili bardzo wiele szczegółów, jak np. rzeźbę terenu i warunki atmosferyczne. Wcielając się w dowódcę jednej ze stron mamy możliwość albo odtworzyć przebieg wydarzeń historycznych, albo pokierować sytuację według własnego uznania.

Gry te zapewnią koneserom strategii wiele zajęcia... Scenariusze serii V4V uwzględniają bardzo wiele opcji i czynników, sterowane są myszą i mają ładną, wysokorozdzielczą grafikę. Są one na tyle skomplikowane przez uwzględnienie wszystkich sytuacji rzeczywistych, że tylko wielcy miłośnicy mogą liczyć na zwycięstwo.

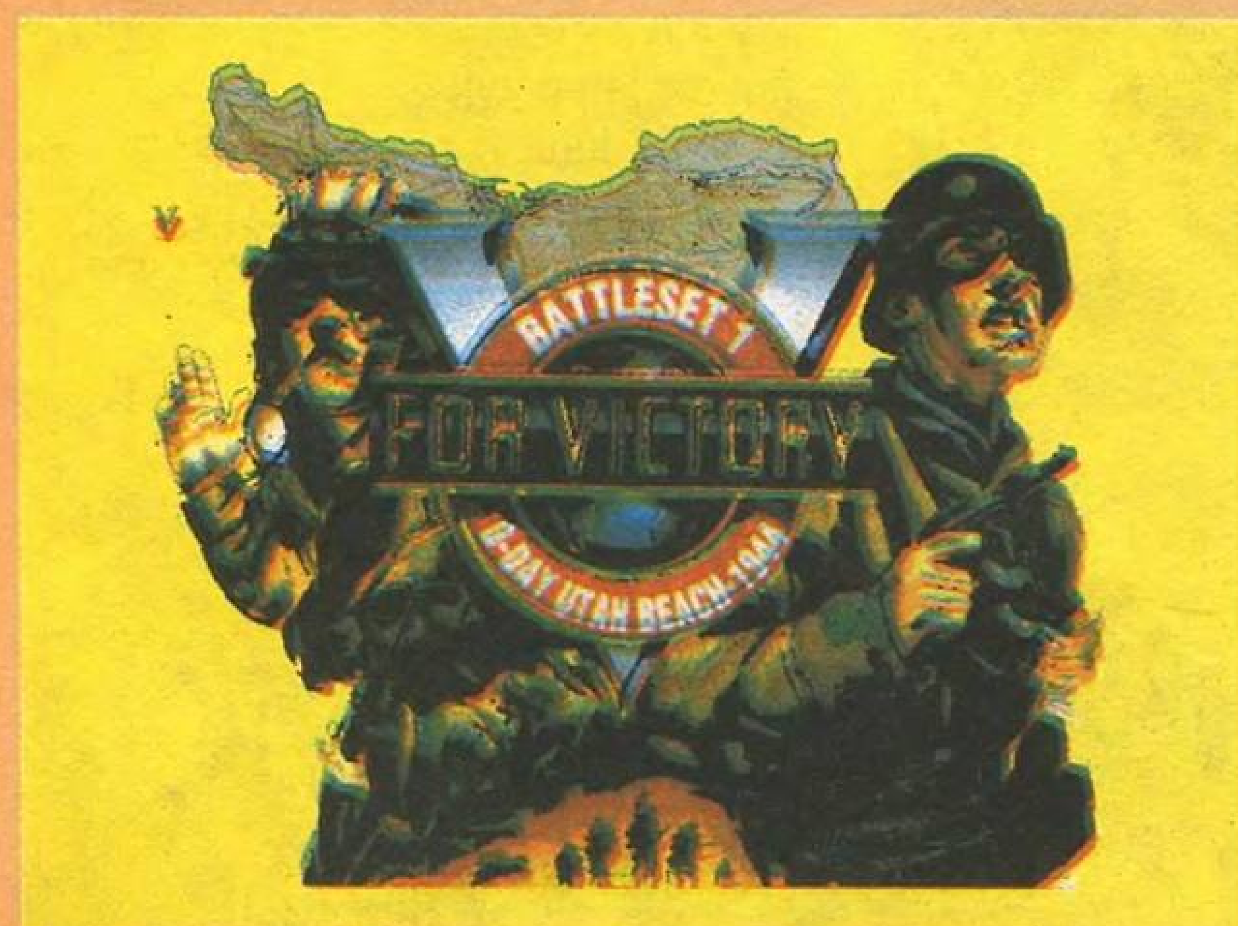
Nasz etatowy dręczyciel gier strategicznych – Doc, pracuje już nad serią V4V. W jednym z najbliższych numerów możecie liczyć na kompleksowy, dokładny opis całej serii.

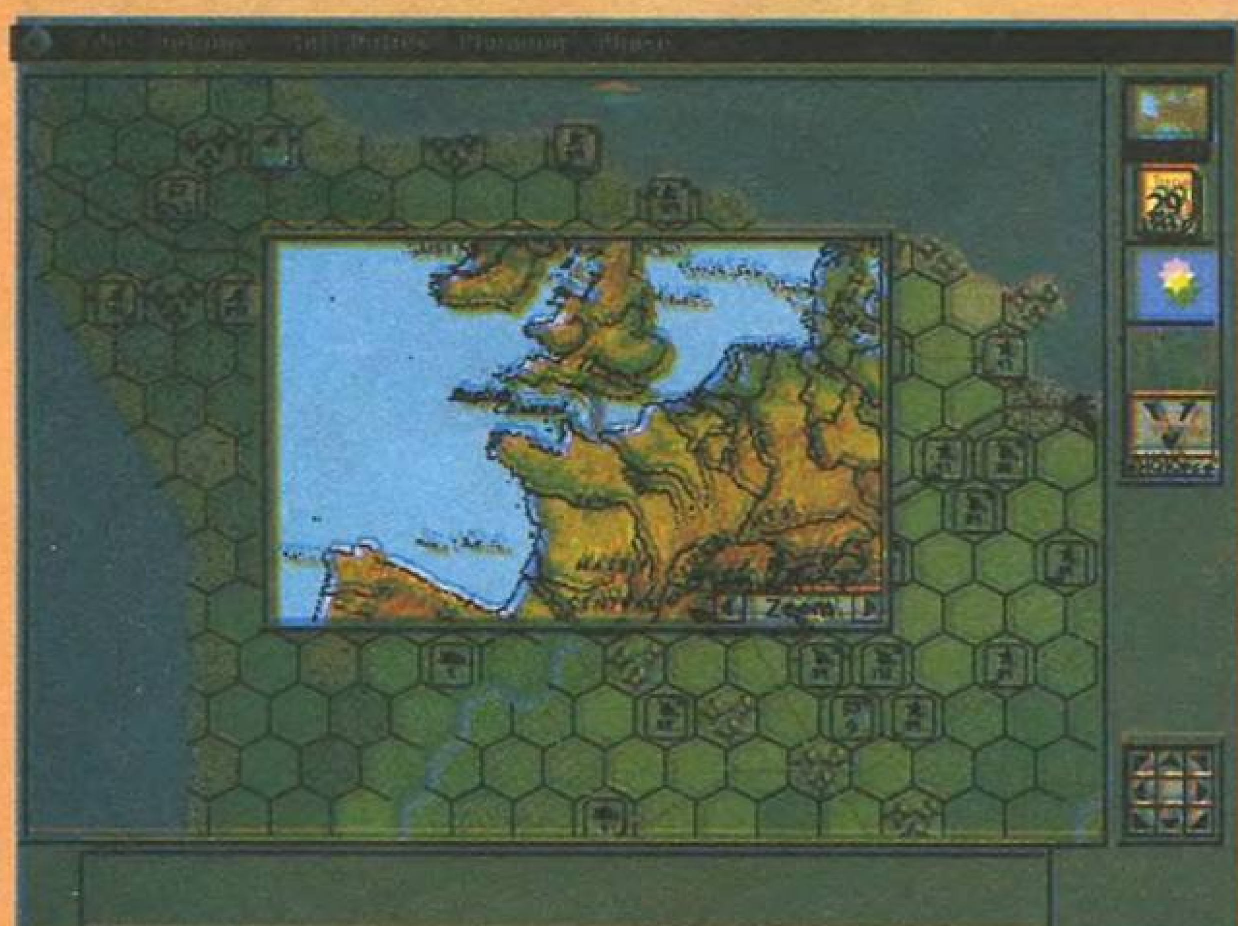
Sir Tenley



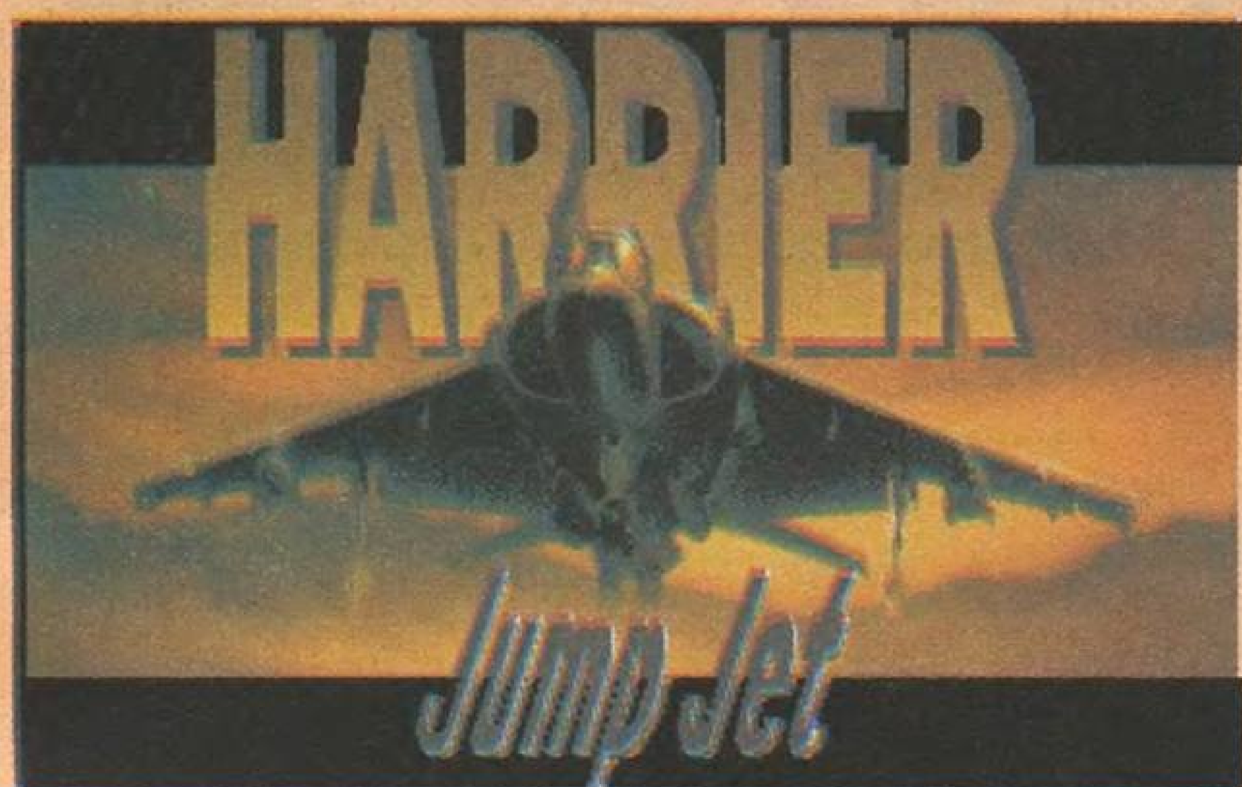














HARR!ER JUMP JET







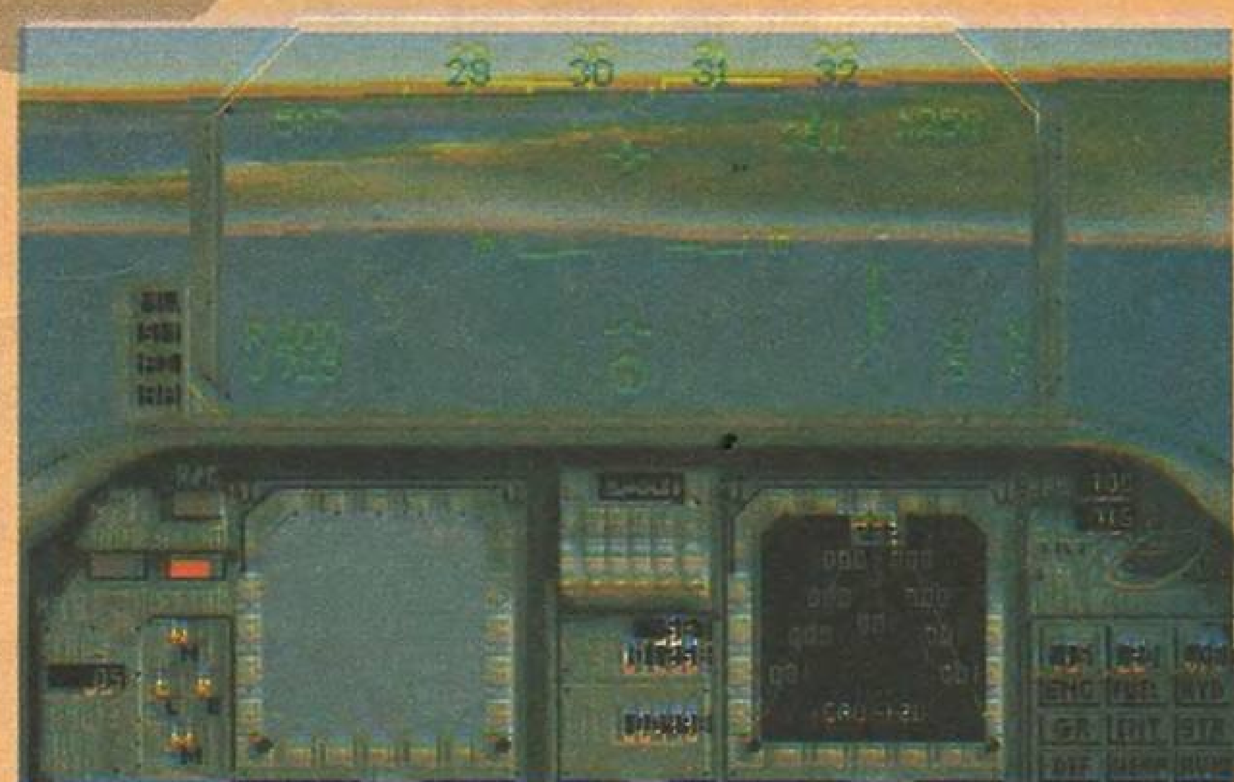
Harrier Jump Jet to najnowszy symulator znanego na całym świecie producenta doskonałych, wyjątkowo realistycznych gier lotniczych – MicroProse. Żaden spośród programów tej firmy do tej pory nie zawiódł, a Harrier Jump Jet nie jest pod tym względem wyjątkiem. Jakość, grafika (z najlepszym intro, jakie widział świat) i dźwięk są fantastyczne. Nowy sposób opisania wektorowego świata, tzw. graficzny system Gouraurd'a powoduje, że odkrywa się przed graczem zupełnie nowy aspekt realizmu symulacji. Ogromne wzgórza i wzgórza, łańcuchy górskie, które można dowolnie omijać i niemal się do nich „przyklejać" samolotem bez obawy kolizji, to coś zupełnie nowego w porównaniu z nagle pojawiającymi się przed nosem samolotu trójkątnymi górkami, które przywykliśmy do tej pory oglądać.

Unikalne właściwości Harriera jako samolotu STOVL (Short Take Off and Vertical Landing) powodują, że latanie wymaga pewnego przyzwyczajenia. Harrier jest w stanie zawisnąć spokojnie w powietrzu (po odrobinie treningu można nawet latać tyłem!), co jest tak samo zaskakujące dla gracza-pilota jak i jego przeciwników. Wyobraźmy sobie tylko, jak zaskoczony musi być pilot konwencjonalnego myśliwca kiedy jego przeciwnik ni stąd ni zowąd zatrzyma się w powietrzu!

Gra pozwala na wybór sił powietrznych, w których chcemy latać (RAF albo amerykańska NAVY) i co za tym idzie, także samolotu. Możemy się więc znaleźć za sterami maszyny typu GR 7 - ostatniej brytyjskiej wersji Harriera, albo AV-8B, który wspiera naziemne oddziały US Marines. Latać można w jednym z trzech wyimaginowanych konfliktów, uszeregowanych według poziomu trudności: Hong Kong 1996, Falklandy 1997 i Biegun Północny 1998. Struktura misji i poziomów trudności jest bardzo wygodna. Nowością jest to, że stopnie realizmu i opcje sterowania można wybierać w trakcie misji z menu pojawiającego się po wciśnięciu Escape. Interesująca jest też misja typu „dogfight"; w samolocie wyładowanym rakietami znajdujemy się nagle pośrodku kilkunastu wrogich myśliwców, których ciągle przybywa! Zabawa polega na strzelaniu do wszystkiego, co lata. Inną ciekawostką jest funkcja ‚Go to training"; dzięki niej można w każdej chwili zmienić poważną misję w trening, unikając często śmierci. Po locie czeka nas animowana powtórka misji – baaardzo ładne. Grę absolutnie polecam, a pełny opis ukaże się niebawem...

Virus











KENNEDY APPROACH

Jeżeli chciałoby się powiedzieć coś dobrego o klasyce (nowości brak), to lepiej pozostawić ten temat w spokoju. Szkoda nerwów. Możliwości rozrywki na Atari – jakie są – każdy widzi. To jest po prostu komputer do poważnych zastosowań.

Wyjątki potwierdzają regułę.

* * *

Kontroler ruchu lotniczego to zawód w równym stopniu emocjonujący, co intratny. Od czasu do czasu wdzięczny pasażer podziękuje butelką koniaku za zapewnienie bezpiecznego lądowania. Ale i bez tego trudno się nudzić. Atrakcyjność gry podnosi niezła symulacja głosu ludzkiego i wysoki poziom realności programu, pomimo symbolicznej, aczkolwiek przejrzystej oprawy graficznej.

Na mapę strefy Twojego lotniska nałożona jest siatka – odległość pomiędzy dwoma sąsiadującymi w pionie lub poziomie punktami wynosi 1 milę. Odległość pomiędzy punktami mierzona po przekątnej równa jest około półtorej mili – tyle wynosi promień skrętu każdej maszyny o 45°. Na przedpolu lotniska znajduje się wieża kontrolna (VOR TOWER) z wirującym radarem. Wyróżnione są główne powietrzne szlaki komunikacyjne, z których muszą korzystać samoloty opuszczające Twój obszar.

Ponad mapą pojawiają się dane kontrolowanych przez Ciebie samolotów. Najwyżej wyświetlany jest literowy symbol identyfikacyjny maszyny (IDentification), przypisywany alfabetycznie kolejnym zgłaszającym się samolotom. Każdy z nich możesz wywołać przy użyciu tego symbolu. Poniżej pierwsza litera kodu portu lotniczego macierzystego i docelowego. Jeżeli obie są identyczne, znaczy to, że jest to sportowa awionetka odbywająca lot turystyczny. Nie znaczy to wcale, że można ją z miejsca zlekceważyć.

ALTitude (wysokość) – to odległość samolotu od ziemi w tysiącach stóp. Gwiazdka na tej pozycji oznacza oczekiwanie na start (wysokość zero). Dane dotyczące samolotu znikają po lądowaniu lub opuszczeniu Twojej przestrzeni powietrznej.

W lewym górnym rogu znajduje się zegar czasu rzeczywistego. Pełna godzina kończy Twoją zmianę. Moment ten można przyspieszyć używając klawisza SPACE – czas zacznie płynąć szybciej. W okienku pod zegarem wyświetlane są tzw. komunikaty alarmowe, o których za chwilę.

Najpopularniejsze na liniach śródkontynentalnych są samoloty typu Jet, reprezentowane głównie przez produkty firmy Boening. Ich prędkość przelotowa wynosi około 4 mile na minutę. Ze starego kontynentu przylatują niekiedy francuskie Concorde, z ponaddźwiękową prędkością 8. mil na minutę. Wyróżniają się gabarytami, linią skrzydeł i charakterystycznym, drapieżnie zagiętym dziobem. Gdzieś pomiędzy nimi plączą się po niebie małe awionetki, w tempie 2 mil na minutę. Wszystkie maszyny osiągają pułap maksymalny 5000 stóp. Pod skierowaną dziobem w kierunku lotu sylwetką samolotu znajduje się podziałka, informująca o jego wysokości. Warto wiedzieć, że dokładne położenie maszyny określa nie jego sylwetka, lecz najniższa kreska podziałki.



Każdy samolot nadlatuje na wysokości 5000 stóp, zgłaszając się około minutę wcześniej. Nie otrzymawszy poleceń, będzie kołował na stałej wysokości wokół VOR, dopóki nie skończy mu się paliwo i nie spadnie. Prawidłowe (tzn. nie awaryjne) lądowanie powinno nastąpić od strony wieży kontrolnej na wysokości 0 (CLEAR for LANDing). Istotne jest to, że samolot podchodzący do lądowania nie przyjmuje poleceń zmiany kursu – manewry wykona dopiero po zwiększeniu wysokości (CLIMB).

Jeżeli pas startowy jest zajęty przez lądujące lub startujące maszyny, możesz polecić pilotom kołowanie wokół wieży kontrolnej (HOLD AT VOR) w lewo (LEFT) lub w prawo (RIGHT). W oczekiwaniu na wolny pas, samolot może zmniejszać wysokość (DESCEND), przygotowując się do lądowania. Niestety, kołowanie wokół wieży jest traktowane jako opóźnienie, co wpływa na ocenę końcową Twoich umiejętności.

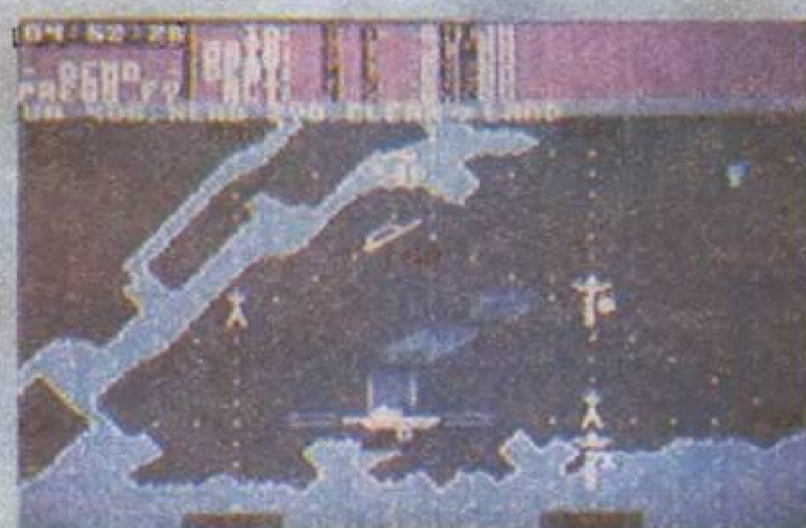
Samoloty startujące z Twojego lotniska lub tylko przelatujące przez Twój obszar, muszą go opuszczać na wysokości 4000 stóp, co pomaga zachować bezpieczeństwo na granicy rejonu. Samoloty nie powinny także przelatywać ponad górami na wysokości poniżej 4000 stóp – inaczej grozi to rozbiciem o stok. Nie mniej niebezpieczne są sektory zastrzeżone – pojawienie się samolotu nad Białym Domem w Waszyngtonie pociąga za sobą jego zestrzelenie przez służby bezpieczeństwa. Również wejście w rejon burzy kończy się zwykle awaryjnym lądowaniem.

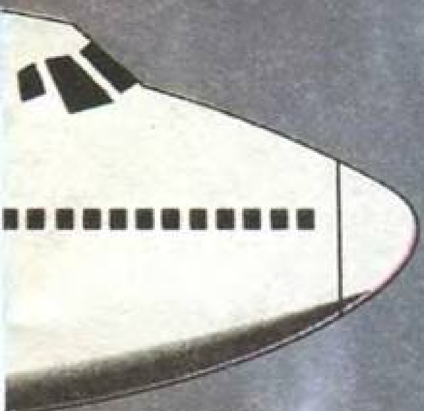
8 / 16 BIT
MICROPROSE
1 9 8 6
STRATEGIA
ATARI
COMMODORE
AMSTRAD
AMIGA

OKO
UCHO
SUPER

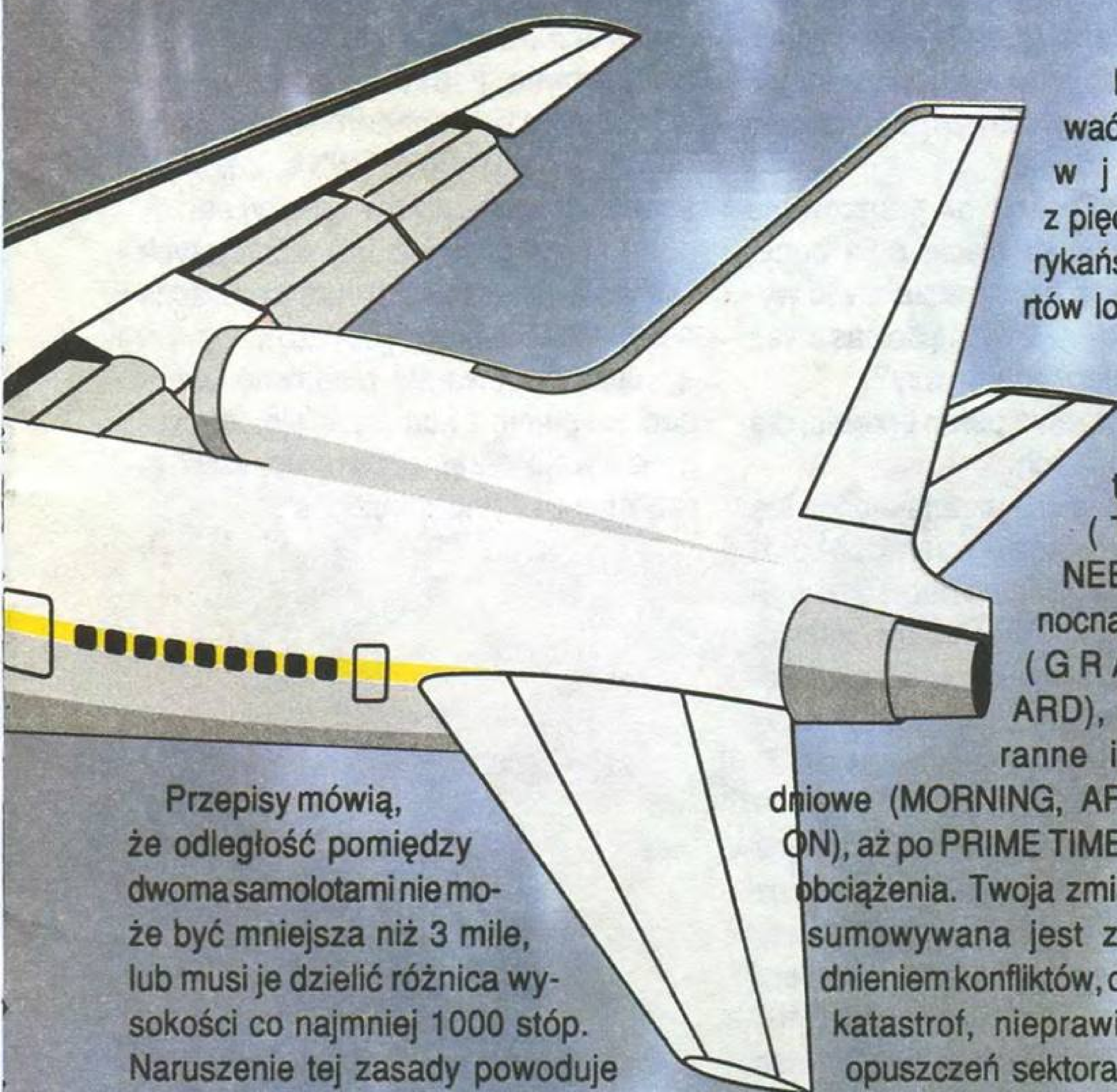
Martinez: szkoda, że tak dobry pomysł nie doczekał się na PC opracowania lepszego niż Tracon.







Kody dostępu:
1 — FAF
2 — ADF
3 — INS
4 — MSL
5 — VHF
6 — TCA
7 — AGL
8 — SST
9 — ILS
10 — CDI
11 — VFR
12 — HSI
13 — OCA
14 — MDA
15 — ASR
16 — IAF



Przepisy mówią, że odległość pomiędzy dwoma samolotami nie może być mniejsza niż 3 mile, lub musi je dzielić różnica wysokości co najmniej 1000 stóp. Naruszenie tej zasady powoduje absorbujące wycie syreny i stan określany fachowo mianem konfliktu (CONFLICT). W założeniach system ten miał zapobiegać kolizjom, praktyka wskazuje jednak jego zbędną aktywność w sytuacjach stuprocentowo bezpiecznych. (dwie maszyny oddalające się od siebie na tym samym pułapie). Niemniej jednak całkowita suma minut konfliktu jest kryterium punktacji, co ma swoje niemałe znaczenie.

Na uwagę zasługuje problem pod tytułem: Emergency! Eight minutes fuel! Komunikat ten zgłasza kapitan maszyny, która utrzyma się w powietrzu jeszcze tylko osiem minut. Samolotu takiego nie można skierować poza własny obszar powietrzny, gdyż grozi to napływem maszyn z niskim stanem paliwa z innych sektorów. Poza tym, szybka akcja wysłania uciążliwego samolotu gdzieś najdalej od własnego lotniska, grozi oskarżeniem o nakaz opuszczenia sektora dla maszyny zagrożonej.

Pracować możesz w jednym z pięciu amerykańskich portów lotniczych, na poziomie treningu (TRAINEE), przez nocną zmianę (GRAVEYARD), godziny ranne i popołudniowe (MORNING, AFTERNOON), aż po PRIME TIME – szczyt obciążenia. Twoja zmiana podsumowywana jest z uwzględnieniem konfliktów, opóźnień, katastrof, nieprawidłowych opuszczeń sektora (zła wysokość, błędny kurs itp), opuszczeń z zagrożeniem oraz liczby prawidłowo obsłużonych samolotów. Odpowiednio są to: conflict, flight delay, crash, wrong exit, exit with emergency i flight completion.

Z rzeczy mało istotnych, acz przydatnych: długie przytrzymanie FIRE, to żądanie podania statusu od wybranego samolotu; przepitym głosem pilot podaje swoje dane i plan lotu. Pomaga zachować orientację przy dużym zagęszczeniu maszyn na niebie.

Na pierwszy rzut oka Kennedy Approach przypomina klawiaturę gumowego ZX Spectrum: zawikłany, męczący i skomplikowany. Z drugiej strony niejaki Albert Einstein zwykł mawiać: „wszystko należy upraszczać, jak się tylko da – byle nie bardziej".

I tym pomyślnym akcentem dziękuję Czytelnikom za uwagę.

Master

SAPER


8 BIT
AVALON
1990
PUZZLE
ATARI
OKO
UCHO
FORSA
SUPER
PRODUKCJA POLSKA

Saper – to taki bombowy facet z wystrzałową pracą, działający w wybuchowej atmosferze. Nie myli się więcej niż jeden raz. Po prostu nie ma już kolejnej okazji.

– Trzeba zdetonować wszystkie miny – najgłębsze myśli są zwykle najprostsze. Imię tego, który wykopał Cię z szeregu pozostaje owiane mgłą tajemnicy, za to Twoje zgłoszenie się na ochotnika jest niekwestionowanym faktem.

– Nosisz w sobie ducha prawdziwego mężczyzny, żołnierzu – rozpierany dumą kapral przypomina przerośnięte ciasto drożdżowe...

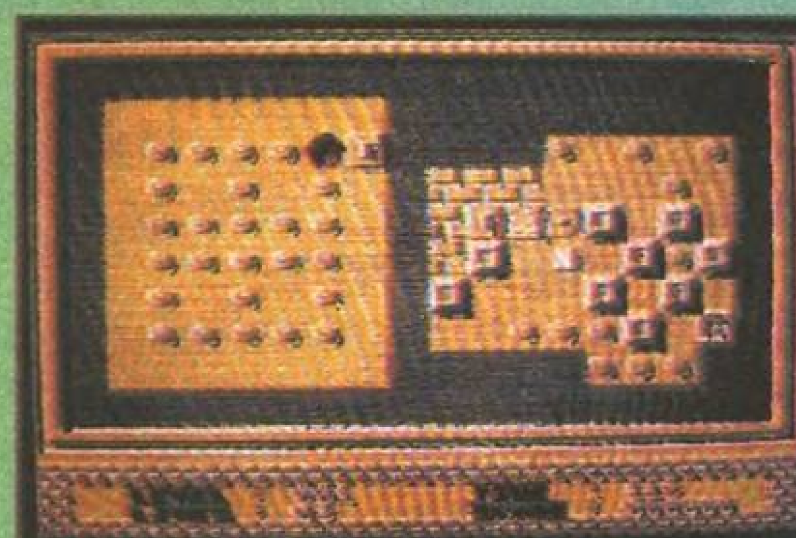
– Ślepy nie mówi o kolorach – ...ciasto, z którego zrobił się zakalec.

Na widok min rzednie mina.

Z typologicznego punktu widzenia Saper stanowi przedłużenie udanej serii gier logicznych na małe Atari (Cultivation, Lasermania), rozwinięty w pewnym sensie przez element zręcznościowy. Najbliżej koncepcji gry tego typu znajduje się Boulder Dash, w którym momenty zręcznościowe są całkiem drugorzędne. Rzut oka na oba programy pozwala jednoznacznie ocenić kolosalny postęp, jaki od lat 80. dokonał się w dziedzinie wykorzystywania możliwości małego Atari.

Tempo gry jest mordercze. Limit czasu na ukończenie każdej z plansz wynosi jedynie 120 sekund czasu rzeczywistego; po jego upływie nie pozostaje nic. Brak jest przerwy w tym nieustającym wyścigu z nerwowo malejącym wskazaniem licznika.

Do działania pobudza oprawa dźwiękowa. Soundtrack, utrzymany na poziomie trzech (z czterech dostępnych) kanałów, mimo całonocnego odtwarzania „abarot", nie nudzi się i pozostaje nadal atrakcyjny. Pewne problemy stwarza za to fakt, że można go wyciszyć jedynie z poziomu monitora, tzn. przekręcając gałkę.



Na zielonym ekranie grafika sprawia wrażenie klasy paleolitycznego ST. W kolorze może nawet osiągnąć neolit. Rozdzielczość i animacja nie pozostawiają wiele do życzenia.

Zastrzeżenia budzić może sposób pracy joysticka – zakres ruchu ograniczony został do czterech podstawowych kierunków. Nie ułatwia to zadania i wydatnie skraca życie przyssawkom.

Godna uwagi jest inwencja autora, który z wąskiej palety elementów wykopał ponad sto zróżnicowanych plansz. Praktycznie brak jest w Saperze stereotypów – każdy poziom może przynieść coś nowego. To sprawia, że gra nudzi się nieprędko – przeważnie dopiero po jej ukończeniu. Z drugiej strony – ręka może zadrżeć tylko trzy razy a rozpoczynanie od początku to raczej nudna formalność.

Eksploracja Sapera wymaga dużej powściągliwości, ale atmosfera w szkole bywa czasem nie mniej wybuchowa.

Master



Przyjaciel nad zwłokami sapera.

BAS!L





Na ulicy Bułeczkowej (Baker Street), w domu pod numerem 221b, mieszka sobie pewien znany skądinąd detektyw oraz jego asystent, dr Watson. Zajęci są wielkimi sprawami wielkich i nie zwracają uwagi na „jakieś" myszy biegające po ich strychu.

A jedna z nich to Basil – niemłody, mysi detektyw, który dzień spędza na szukaniu zagadek a noc na ich rozwiązywaniu. Od wczoraj jednak jest w fatalnym nastroju. Porwany został (na strzępy) jego najlepszy przyjaciel i asystent zarazem. Dr Dawson (bo tak się nazywa) wiedział za dużo i dla pewnej osoby jego zniknięcie było bardzo na rękę.

Na początek zapoznajmy się z ekranem gry. Zegar odmierza nam czas do egzekucji Dawsona – 12 programowych godzin. W kwadratach pojawiają się zdobyte przez nas przedmioty (5 kieszeni). Ikona branie/upuszczanie związana jest nierozłącznie z kieszeniami. Dalej mamy już tylko energię, zdobyte punkty oraz detektywistyczną lupę.

Dom podzielony jest na ok. 50 pomieszczeń. Twoje zadanie polega na znalezieniu pięciu dowodów rzeczowych, które uratują Dawsona. Znajdują się one w najbardziej nieprawdopodobnych miejscach, poczynając od wiader a kończąc na puszkach i słoikach. Aby wziąć przedmiot, należy zbliżyć się do niego i wcisnąć SPACE. Ukaże się on wtedy pod lupą i kursorami GÓRA/DÓŁ decydujemy czy bierzemy go, czy zostawiamy tam gdzie leżał. Naciśnięcie ? spowoduje ukazanie się krótkiej informacji o znalezionej rzeczy.

Nie wolno zapomnieć o sobie i własnej kondycji. Dlatego też niegłupie jest badanie wszystkiego co wpadnie Ci po drodze „pod lupę". Znajdziecie tam często ser, który jest niezbędny do właściwego funkcjonowania organizmu Basila.

Z domu możesz przedostać się do kilku pomieszczeń sklepowych, używając skrzynek pocztowych zamocowanych na drzwiach. Każda z nich prowadzi do innego sklepu a każdy z nich składa się z czterech pomieszczeń – dwóch na parterze, dwóch na piętrze.

Z zaplecza jedyne wyjście prowadzi na strych (przeczołgać się przez skrzynkę pocztową). Aby ją odnaleźć, musisz przejść o dwa ekrany w lewo od miejsca lądowania. Najpierw jednak zbadaj zaplecze.

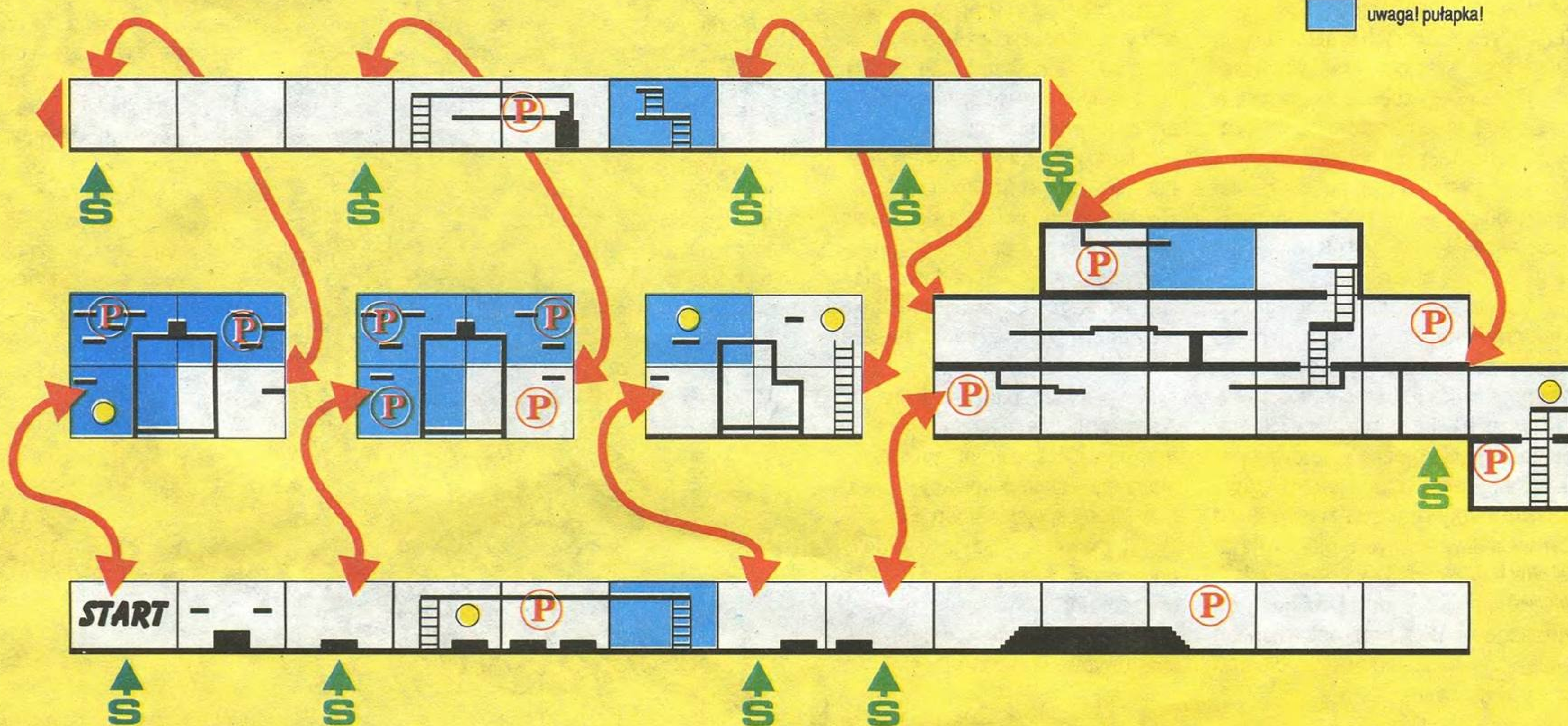
Strych podzielony jest na dwie niepołączone części (zbawią Cię skrzynki na listy). Ze strychu łatwo przedostać się na parter, by wylądować pod drzwiami z dwiema butelkami.

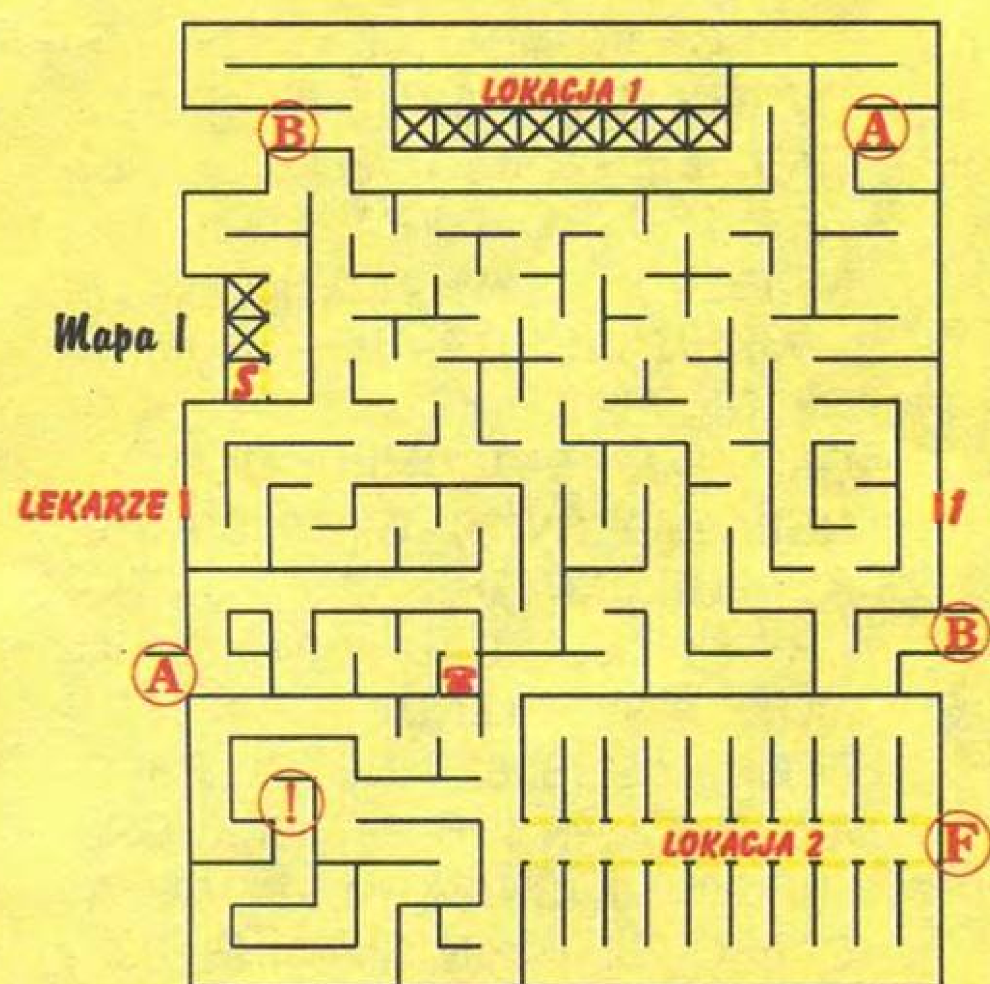
Klawisz ESC służy do pauzowania gry; powtórne naciśnięcie cofa decyzję. Za pomocą T można załatwić wyjątkowo wrogo nastawioną do nas mysz (od czego pułapki na myszy?).

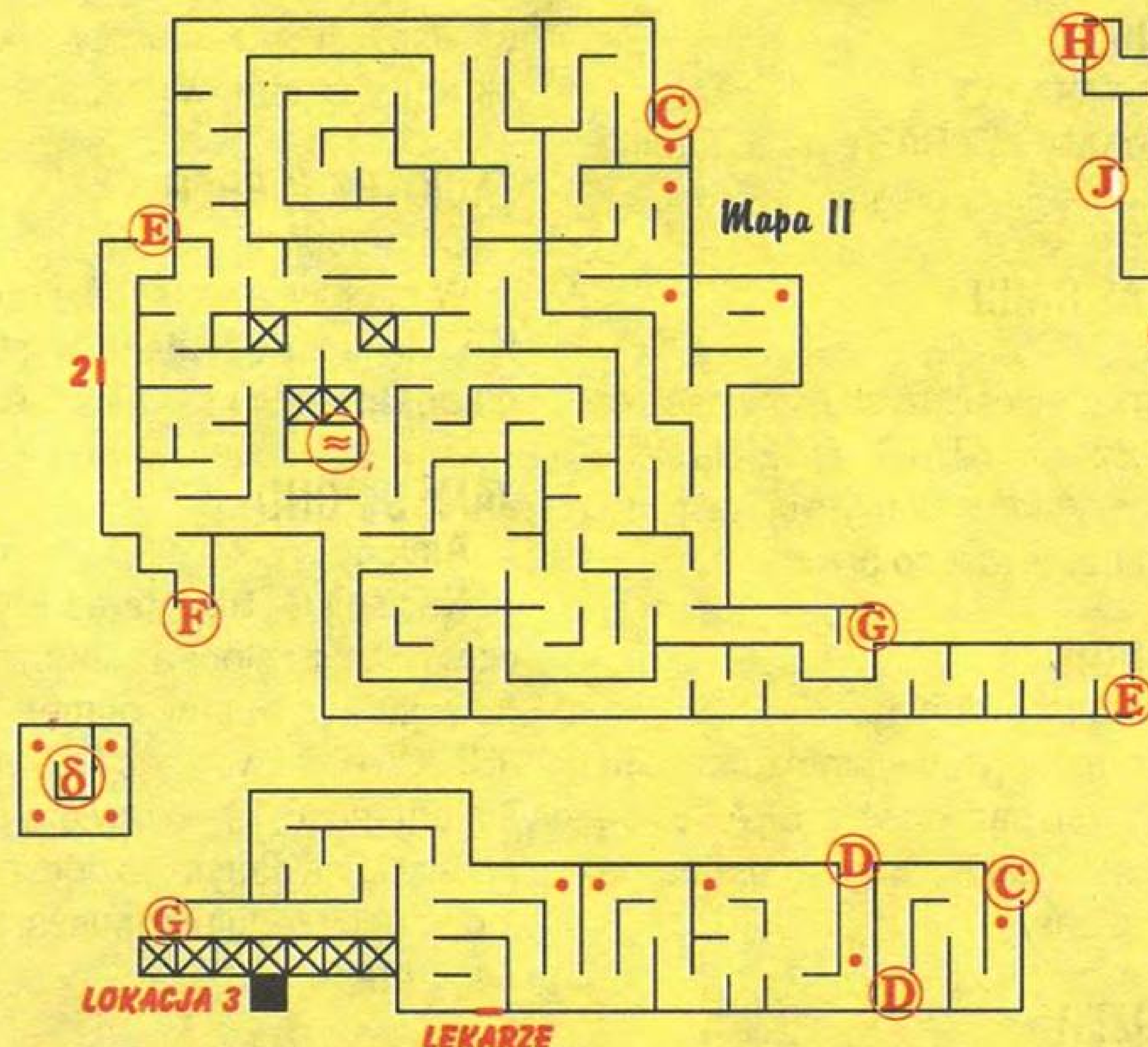
A na zakończenie pełen przepis, dla wyjątkowo leniwych:

1. Wskocz na murek znajdujący się pod skrzynką, wejdź do niej; idź w prawo, przeskocz worki i beczki – wyjdziesz drzwiami. Teraz ciągle w lewo, aż zobaczysz drugie drzwi. Znowu dostań się do skrzynki. Przeskocz beczkę, w prawo do skrzynek, podejdź do wiadra i weź PAPIEROS.
2. Biegiem w lewo do drabinek, wejdź na górę i znowu w lewo; przeskocz beczki, dostań się na górne zabudowanie i w lewo. Zajrzyj do wiadra – zabierz KLUCZ.
3. Wejdź do skrzynki w tym samym pokoju; idź w prawo, przeskocz worki. Wydobądź ser z wiadra i skonsumuj. Zejdź po drabinie, z wiadra wyjmij PISTOLET i wracaj na górę.
4. Skieruj się w lewo, wejdź do skrzynki i pobiegnij w prawo. Zejdź na dół po obu drabinkach; teraz szybko w lewo, aż dotrzesz do wiadra – wyjmij z niego NÓŻ i przeskocz beczki, a wyjdziesz drzwiami.
5. Kierując się ciągle w lewo wejdź po drabinie i spadnij przez dziurę w podłodze. Leżące tam wiadro okradnij z cennego KWIETNIKA. Z pomieszczenia obok zabierz i spożyj ser.
6. Masz już pięć najważniejszych dowodów rzeczowych, ale to jeszcze nie sukces! Pobiegnij szybko w prawo, aż ujrzysz powstały niedawno otwór nad posągiem z kaczką. Wejdź do niego a Twoje przemęczone oczy zobaczą napis: „Congratulations".

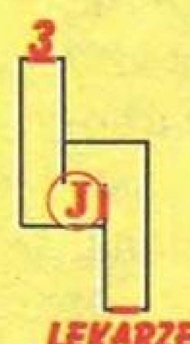
Alf

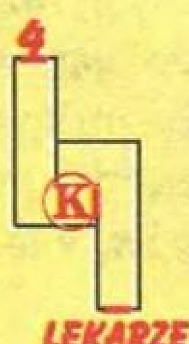


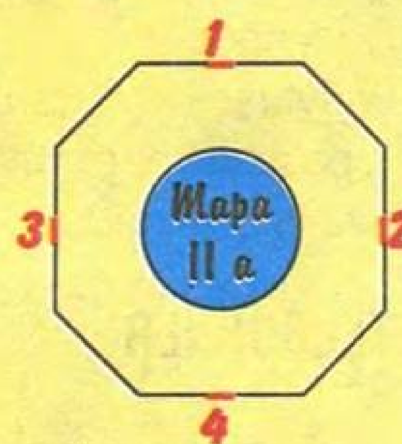












- ⊠ cela
- ⁞ drzwi zwykłe
- ǀ drzwi teleportowe
- • zapora
- S start!
- Z zaburzenia
- (!) szaleni murarze
- (≈) katapulta
- (A) tu jest połączenie
- (δ) lądowisko

ASYLUM



Tym razem już przesadziłeś. Rodziców przecież nie interesowało, że grasz non–stop i olewasz całą resztę obowiązków. Nie powinieneś był jednak zmieniać się w jajecznicę zrzuconą z dziesiątego piętra na beton i przejechaną przez formację walców drogowych. Po takim wyczynie, nawet Twoja zielona karnacja skóry nie mogła Cię uratować. Skierowano Cię do kliniki Asylum – labiryntu, z którego musisz się wydostać, by znowu móc grać.

Przyda Ci się znajomość funkcji klawiszy: Start – posiadane przedmioty (Inventory), Select – zapis stanu gry (Save), Option – słowniczek. Przed każdą akcją grę należy zasejwować. Wszystkie wskazówki znajdziesz na mapie. A teraz w drogę!

Budzimy się na obskurnym wyrku. Podnosimy pudło, a właściwie kartę kredytową. Używając kursorów wychodzimy i wypuszczamy gościa z celi obok. Pomykamy do lekarzy, otwierając uszy i oczy. Teraz do lokacji 1, otwieramy i bierzemy wszystko. Uwaga – zawsze zamykamy za sobą drzwi.

Toporem rozwalamy wałęsającego się bez celu elektryka (nareszcie?). Nie patrzeć do góry!!! Stetoskop dajemy niepokojąco natrętnej babie, po czym próbujemy ją zabić. W lodówce (lokacja 2) zamykamy i „zakluczamy" wszystkie drzwi przy pomocy srebrnej karty (trzeba ją znaleźć, podobnie jak kartę złotą). Mając uniform, siekierą rozwalamy telefon i słuchawkę. Torbę używamy jako poduszkę do „rocket belt". Z lekami idziemy do chirurga.

Po operacji z mordą typu „Alfred" wędrujemy do „cisza na planie". Bierzemy kamerę. Strażnikowi dajemy kostium ptaszka, w zamian dostajemy uniform. Baterię ładujemy tam, gdzie śmierdzi ozonem (ostrożnie, poczekać na odpowiedni moment). Zabieramy ją, zapalamy świeczkę i pędzimy do lokacji 1. Wkładamy bezpieczniki.

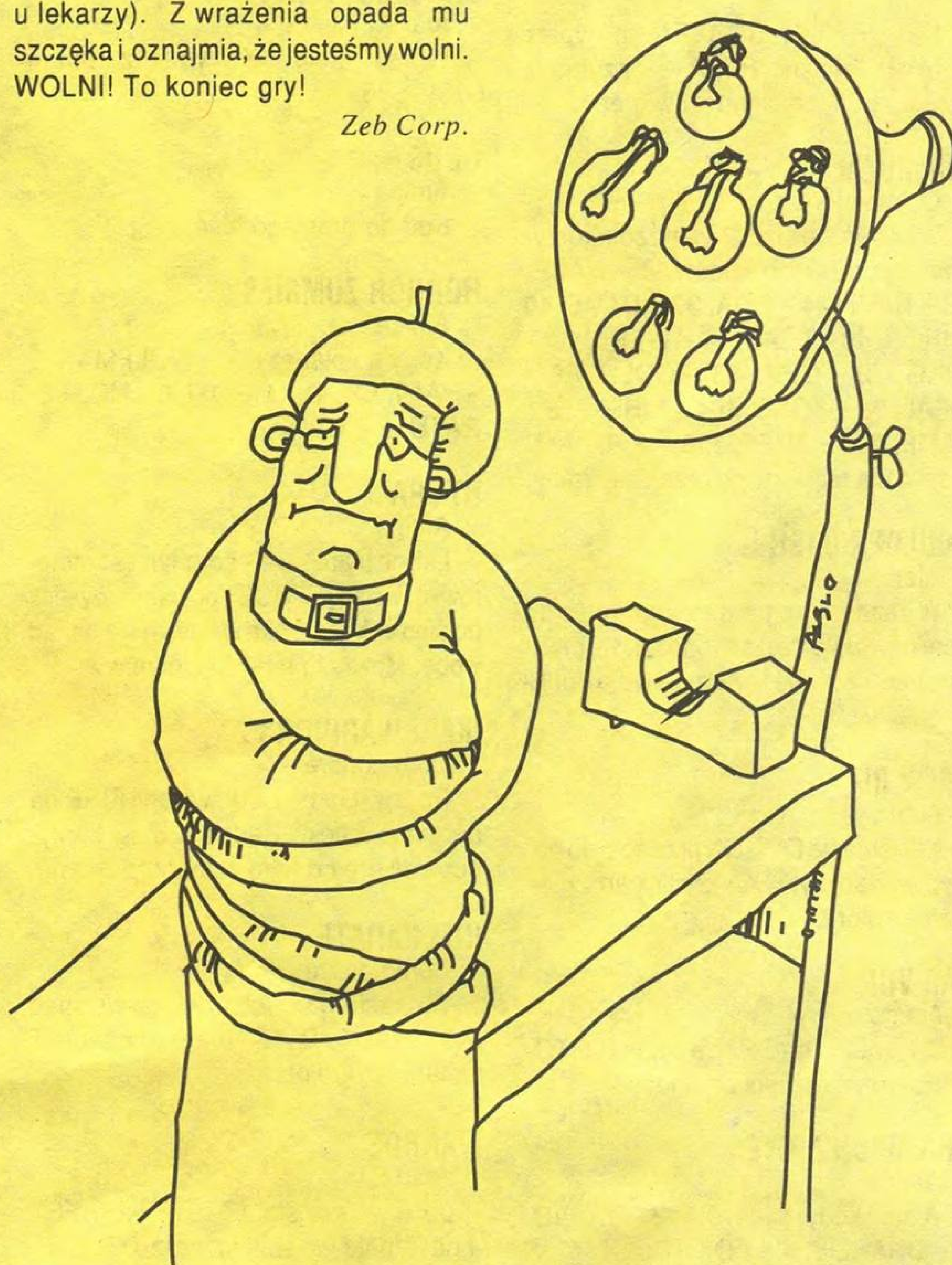
Wracamy do pani doktor. Pani głaszcze nas po głowie i daje generator, którym gnoimy pana psychologa (tego, który hipnotyzuje); dostajemy kitel. Ładujemy się w niego i idziemy do drugiego strażnika. Ten zaczyna bredzić, daje nam platynową kartę i powierza zadanie do wykonania – gdy się nam uda, jesteśmy wolni!

Otwieramy drzwi 1 i jesteśmy w części II a. Do mapy II prowadzą drzwi 2. Reszte połączeń można znaleźć na mapie. Na mapie II łazimy do chwili, kiedy znajdziemy: słoik, linę, nóż, robaki i skórkę od banana. Liną wiążemy gościa z pestycydami, robala dajemy entomologowi – dostajemy za nią mrówy, które wypuszczamy na piknikiewicza (lokacja 3). Dostajemy żarcie.

Z żarciem, gębą typu „Andy" i transporterem idziemy do warsztatu. Tam naprawią nam transporter – otrzymujemy go idąc z gębą typu „James" do menów ze Star Trek (lokacja 4). Transporterem rozwalamy drzwi w lokacji 5. Bombę otrzymamy od „pięknej i niebezpiecznej", zabijając się na jej oczach nożem. Programista z lokacji 3 naprawi nam maszynę z bombami. Bomby ładujemy na katapultę i uruchamiamy ją. Możemy sobie polatać... i lądujemy na lądowisku.

Książkę prawniczą dostaniemy po dwukrotnym wywaleniu się na skórce od banana – przychodzi wtedy psychiczny prawnik z nożem, lalką i naszą książką pod pachą. Książkę dajemy guru, który z wdziękiem wylatuje w powietrze zostawiając nam „scroll". Z gębą typu „Master" i bez przebrania szczura wchodzimy do „Master Mystics". Ten dostaje szału i zostawia pierścień, który dajemy strażnikowi (temu u lekarzy). Z wrażenia opada mu szczęka i oznajmia, że jesteśmy wolni. WOLNI! To koniec gry!

Zeb Corp.



Pierwsze, inauguracyjne wydanie rubryki „TIPY I TRYKI” powstało głównie dzięki zapiskom na marginesach, plotkom w korytarzach i lekturze tajnych akt. Rubryka ta ma jednak powstawać dzięki Wam, dzięki Waszym osiągnięciom w małym „oszukiwaniu” gier. Czekamy na listy. Od najbliższego razu każdy TIP będzie podpisany przez jego Autora, natomiast wyróżniający się tipsolodzy będą obdarowywani specjalnymi bonusami. Na razie nie ma wyróżnień i nie ma bonusów, więc do dzieła!

ACE
Commodore

W sytuacji krytycznej (np. brak paliwa), polecieć nad lotnisko i wcisnąć E. Nie zawsze działa.

AFTERBURNER
Amiga

Zatrzymać grę i wpisać THUNDERBLADE. Teraz: (– następny poziom,) – ostatni poziom, G – więcej rakiet, N – extra life.

BACK TO THE FUTURE II
Commodore

Zatrzymać grę i wpisać jedno z haseł (każde na innym levelu): 1 – MARTY MCFLY (nieśmiertelność), 2 – MOM, IS THAT YOU (do następnego levelu), 3 – TOM LOVES THERESA (nieśmiertelność), 4 – OUTATIME (do następnego levelu), 5 – BACK TO THE FUTURE 3 (trzy dodatkowe życia).

BATTLE CHESS
Atari ST

Klucz klawiszy: F1, F5, F6, F10 – obejrzysz wszystkie możliwe animacje.

BETTER DEAD THAN ALIEN
Amiga

Na OPTION SCREEN–ie wpisz CHAMP i wciśnij HELP – otrzymasz listę wszystkich cheatów w grze.

BOMBUZAL
Commodore

Wcisnąć klawisz C= i można korzystać z poniższych kodów: 8 – RACE, 16 – RATT, 24 – LISA, 32 – DAVE, 40 – IRON, 48 – LEAD, 56 – WEED, 64 – RING, 72 – GIRL, 80 – GOLD, 88 – OPAL, 96 – SONG, 104 – FIRE, 112 – LAMP, 120 – TREE, 128 – SINK (królestwo dla tego, kto go przejdzie dalej).

BOULDER DASH I
Atari

W każdej z komnat można wejść do domku w ostatniej sekundzie. Komputer straci rachubę i „zliczy” Twoje punkty od 999.

BREW BIZ
Atari

Naciśnięcie OPTION przenosi do następnej planszy. ESC i joystickiem zmieniamy kolory.

CAR VUP
Amiga

Do tabeli High Score wpisać R.J.TONE i mamy nieśmiertelność.

CHAMPION DRIVER
Amiga

A oto i kody: 1 – INDIA, 2 – BRAVO, 3 – CHARLIE, 4 – FOX TROTT.

CHRONOS
Spectrum

Hasło JING IT BABY daje automatyczny strzał linią ciągłą.

CRYSTAL RAIDER
Atari

Nieśmiertelność uzyskujemy naciskając jednocześnie START i FIRE. Na pierwszej planszy stań w prawym górnym rogu – FIRE i trzy levele do przodu.

CYBERNOID
Commodore, Amiga

Na obrazku tytułowym napisać RAISTLIN i wcisnąć klawisz SPACE. Jesteś nieśmiertelny, N przenosi do następnej planszy.

EQUALIZER
Amiga

Nacisnąć C+RESTORE, aby przejść do następnego poziomu.

ESWAT
Amiga

Wpisz JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU i problem ubywającego życia masz już z głowy.

EYE OF HORUS
Amiga

Gdy komputer wyświetla listę płac, napisz SPAM – nieskończona liczba żyć i wszystkie klucze.

FIGHTER BOMBER
Commodore

Imię pilota należy zdefiniować jako _KYLIE. Klawisze nie opisane: +/– – zbliżanie i oddalanie, CRSR – oglądanie samolotu, O – umieszczenie w wystrzelonej rakiecie, E – widok na samolot nieprzyjacielski, S – wybór celu dla rakiety, N – następny cel.

GHOSTBUSTERS
Atari

Wpisać imię XXX wraz z kodem 99999996.

GODS
Amiga

Kod do drugiego levelu: SLH.

HORROR ZOMBIES
Amiga

Kody do planszy: 2 – WOLFMAN, 3 – HAMMER, 4 – LUGOSI, 5 – NOSFERATU, 6 – GARLIC.

HYDRA
Amiga

Lekkie ułatwienie – gdy płyniesz motorówką, wciśnij SPACE i pociągnij joystick do siebie. Motorówka wzniesie się ponad wodę. Można to robić bez przerwy.

IKARI WARRIORS 2
Commodore

Po tzw. Game Over, wciśnij FIRE na drugim joysticku. Będziesz mógł kontynuować grę od tego samego poziomu.

INT. KARATE+
Commodore

W czasie walki lub treningu wcisnąć jednocześnie D i C. Teraz klawiszem T zmieniasz krajobraz.

IVANHOE
Atari ST

Jeśli wpisze się: IC IST THE BEST a następnie wciśnie klawisz DELETE, to wszyscy przeciwnicy widoczni na ekranie zostaną wymazani.

JACK THE NIPPER
Commodore

W czołówce wcisnąć litery: Z, A, P, I, T. Jeśli są trzymane wystarczająco długo, uzyskuje się nieśmiertelność.

JAMES POND
Amiga

Naciśnij CTRL – teraz ENTER włącza/wyłącza osłonę a klawisze Z/M przełączają levele. Inny numer, to wpisać JUNKYARD i wcisnąć RETURN – nieśmiertelność; D – otwiera wszystkie przejścia na danym poziomie, klawisze z dolnego rzędu przenoszą do następnego etapu.

JAMES POND 2 (ROBOCOD)
Amiga

Podczas gry nacisnąć CTRL; teraz klawiszami F6–F7 można powiększać i pomniejszać obraz, F9–F10 włączają/wyłączają syntetyzer, ENTER wprowadza nieśmiertelność.

KIK START
Atari

Jeżeli nie chcecie przejeżdżać całej planszy, wciśnijcie CONTROL+R.

KILLER RING
Commodore

Zdefiniowanie klawiszy jako YXES (SEXY) daje nieśmiertelność na jednej planszy.

KUNG–FU MASTER
Commodore

Na pierwszym poziomie można strzelać – CTRL+G.

LAST NINJA 3, THE
Amiga

Kody: 2 – IMED, 3 – URTI, 4 – BASD, 5 – NUDS, 6 – REDO.

LEMMINGS
Atari ST

Kody: 2 – IJJLDNCCCN, 3 – NJLDNCADCK, 4 – HNLJCIOECX, 5 – LDNCAJNFCM, 6 – DNCIKLLGCU, 7 – JCAONNLHCJ, 8 – CINLLLJICN, 9 – CEKHMDNJCQ, 10 – MJJOLJCKCQ, 11 – NHMLJCALCV, 12 – HMDNCINMCK, 13 – MDNCEJLNCX, 14 – DNCIJNMOCO, 15 – JCEONOLPCW, 17 – CEKJNNJBDS, 21 – NFJCAKLFDM, 22 – FNCIJLLGDW, 23 – NCANLLFHDT, 24 – CIOLLNJIDR, 25 – CEJHOFJJDQ, 26 – MKJOFJCKDM, 27 – NJMFNCALDW, 28 – HMNJCINMDR, 29 – ONJCAJLNDM, 30 – NJCIJNOODX, 31 – JCENLMNPDU, 32 – CMNLMFNQDJ, 33 – CAJJLDOBEX, 34 – IKJLLKCCEV, 35 – NJNDKCEDEP, 36 – HNLKCIOEEL, 37 – LLKCAJLFER, 38 – DOCIJLLGEW, 39 – KCAOLNLHEK, 40 – CMNNNLKIEY, 41 – CAJHMDOJEO, 42 – IKJOLKCKEQ, 43 – NHOLKCALEK, 44 – HMDOCINMEN, 45 – OLKCEKNNET, 46 – DOCIJNMOER, 47 – OCANNMDPEO, 48 – CINNMDOQEX, 49 – CAJJLFOBFK, 50 – IJJLFOCCFT, 51 – NHLFOCEDFS, 52 – JNNKCINEFP, 53 – LFOCEKLFFV, 54 – FOCMJLLGFN, 55 – OCANLLFHFW, 56 – BMNNNNKIFK, 57 – CAJJMFOJFT, 58 – IKJONKCKFT, 59 – NHMFOCELFL, 60 – JMFOCINMFS, 61 – MFOCAJNNFL, 62 – FOCMKLMOFX, 63 – KCANNONPFX, 65 – FAJHLDJBGV, 66 – MJJNLNFCGS, 67 – OJNLJGADGJ, 68 – HNLJGIOEGQ, 69 – NLJGEKNFGP, 70 – DJGMJLLGGL, 71 – NFANLNDHGJ, 72 – FIOLNDNIGT, 74 – MKHMDNGKGR, 75 – NHMDNGELGN, 76 – JOLJGIOMGL, 77 – MDNGAJNNGN, 78 – LJGMKNOOGR, 79 – NGENLMDPGV, 80 – GINNMDNQGM, 81 – GEJJNNJBHJ, 82 – IJJLFNGCHY, 83 – NJLFNGADHV, 84 – JNNJGMOEHJ, 85 – LFNGEKLFHK, 86 – FNGMJLLGHS, 87 – NGEOLLFHHQ, 88 – GMONNNJIHR, 89 – GEKHONJJHR, 90 – MKJONJGKHM, 91 – NJMFNGALHO, 92 – JONJGMNMHR, 93 – ONJGAKNNHX, 94 – FNGIJNMOHJ, 95 – NGANNMFPHW, 96 – GMNNONJQHJ, 97 – GAJJLDOBIP, 98 – IKJNLKGCIP, 99 – NHLDOGEDIX, 100 – HLDOGMOEIR, 101 – NJKGAKNFIO, 102 – DOGIJNLGIQ, 103 – OGANNLDHIN, 104 – GINNLDOIIW, 105 – GEJHMDOJIK, 106 – ISHMDOGKIP, 107 – NIMDOGALIO, 108 – HOLKGIOMIM, 109 – OLKGEJNNIK, 110 – DOGIJMOIX, 111 – OGANNMDPIW, 112 – FINLMDKQIY, 113 – GEJJLNKBJK, 114 – IJHLFKFCSU, 115 – NHLNOFADJN, 116 – NLFKFINEJK, 117 – LFKFEJLFJX, 118 – FKFIJLLGJM, 119 – KFANLLFHJJ, 120 – FINLLFKIJS.

LEMMINGS
IBM PC

Kody: 2 – IJJLDLCCCL, 3 – NJLDLCADCY, 4 – HNLHCIDECW, 5 – LDLCAJNFCK, 6 – DLCIJNLGCT, 7 – LCANLLDHCO, 8 – CINNLDLICL, 9 – CAKHMDLJCK, 10 – MJHMDLCKCW, 11 – NHMLHCALCT, 12 – JOLHCMOMCV, 13 – OLHCAKLNCY, 14 – DLCIJNMOCM, 15 – HCEOLOLPCS, 16 – CIONODHQCR, 17 – CAJHLFLBDT, 18 – IJHLEHCCDY, 19 – NHLNHCEDDR, 20 – HLFLCMNEDW, 21 – NNHCAJLFOR, 22 – NHCIKLLGDJ, 23 – LCENLLFHDV, 24 – CMOLNNHIDV, 25 – CAJJOFHJDM, 26 – IJHONHCKDL, 27 – NJMFLCALDU, 28 – HONHCIOMDS, 29 – ONHCAJLNDK, 30 – FLCMJLMODR.

LEMMINGS 2
IBM PC

Kody levela TAME: 2 – IHRTDLCCAR, 3 – LRTDLCADAO, 4 – RTDLCILEAH, 5 – TDLCAHTFAO, 6 – DLCIHVTGAJ, 7 – LCALVTDHAG, 8 – CILVTDLIAP, 9 – CAIPUDLJAQ, 10 – IHRUDLCKAK, 11 – LRUDLCALAH, 12 – RUDLCILMAQ, 13 – UDLCAITNAI, 14 – DLCIHTUOAQ, 15 – LCALVUDPAP, 16 – CILVUDLQAI, 17 – CAHRTFLBBL, 18 – IHRTFLCCBE, 19 – LRTFLCADBR, 20 – RTFLCILEBK.

LORDS OF MIDNIGHT
Commodore

Spis klawiszy użytecznych w grze: SPACE – ruch o jedną pozycję, INST/DEL (F1, F3, F5, F7) – wybór lorda, RESTORE – wybór czynności, 1–8 – obracanie lorda, 0 – zakończenie.

LOTUS CHALLENGE II
Amiga

Aby zatrzymać czas, należy w miejscu NONE wpisać hasło TURPENTINE. Inne hasła do etapów: 2 – TWILIGHT, 3 – PEA_SOUP, 4 – THE_SKIDS, 5 – PEACHES, 6 – LIVERPOOL, 7 – BAGLEY, 8 – E_BOW.

TIPS & TRICKS

MEGA LO MANIA
Amiga
Kody do epok: 2 – BNYABDUNBHV, 3 – COVCPMJVEBL, 4 – WKCCHIEUKHL, 5 – GATAVRXRDNT, 6 – WWKDXGPXDBZ, 7 – KUUCTOPLGHV, 8 – PEHAJBPKZAG, 9 – GYJDJHPNFHN, 10 – TJLBVSNNIGD.

MOVEN
Amiga
Kody: 1 – NHFSTJLL, 2 – IJGGEDSG, 3 – AKJSWEZE, 4 – ADDSFWWW.

MR. HELI
Commodore
Kod: CAAFIAJAAUJJJJDCKBX.

MR. HELI 2
Commodore
Kod: CAAEJBFAAUJJJJDCKCY.

MR. HELI 3
Commodore
Najlepszą broń daje kod DAAHFGDAADJJJJDCKCZ. Kod-przenosiciel: DAAGGIGAAUJJJJDCKCZ.

MYSTERY OF THE NILE
Commodore
Kody do wpisania po naciśnięciu klawisza P: 2 – OD566472H, 3 – PB576071T, 4 – PE576170U.

NARCO POLICE
Atari ST
Wykaz komend uzyskasz wpisując DIR.

NORTH & SOUTH
Amiga
Istnieje bród na rzece – po zniszczeniu mostu można z niego korzystać. Wymaga to praktyki i... pamiętaj, by przejeżdżać tylko konnicą.

OIL IMPERIUM
Atari ST, Amiga
Jako imię gracza wpisz HERALD – otrzymasz 1.000.000$. Nie zawsze działa.

PIRATES OF THE BARBARY COAST
wszystkie
Ładowanie dział: wybieramy opcję LOAD i odpowiednie numery dział, które znajdują się ponad białymi symbolami karabinków, kubła, armaty, szczotka biała, armata, kule armatnie, szczotka czarna, armata.

POPULOUS
Amiga
Znajomość poniższych haseł pozwala na sprawdzenie swoich sił z przeciwnikami na podanych poziomach: 225 – HURTOGODOR, 250 – VERYOXT, 275 – BUGINOND, 300 – BILQUAZOUT, 325 – SCODEING, 350 – SUYDIEHOLE, 375 – SADOUTER, 400 – BADMEILL, 425 – BURIKEPIL, 450 – JOSYMAR, 475 – MINCEME, 500 – SHADWILDON, 999 – KILLUSPAL.

POWER, THE
Amiga
Kody do poszczególnych leveli: 2 – LEVEL 2, 3 – VISUAL, 4 – COWBOY, 5 – URGENT, 6 – COPSUP, 7 – TOPTEN, 8 – D14DH7, 9 – ASOFGH, 10 – SOLONG, 11 – SURFIN, 12 – RACKET, 13 – BULLIT, 14 – QRAZZY, 15 – 36F6FR, 16 – UNLINK, 17 – PIXXEL, 18 – EUROPE, 19 – NEWTON, 20 – FREEZE.

PREDATOR II
Amiga
W czasie gry włączyć pauzę i napisać YOU'RE ONE UGLY MOTHER – nieskończona ilość energii.

ROBBO I, II
Atari
Trzymając klawisze CTRL+OPTION+SELECT weź jedną śrubkę – przejedziesz na następną planetę.

RODLAND
Amiga
W czasie pauzy wciśnij pięć razy klawisz HELP – nieskończenie wiele żyć dla obu wróżek.

SCUMM
Commodore
Aby przejść do następnej planszy, należy przycisnąć jednocześnie SPACE, V, B. Inna metoda to SPACE, Z, X, C.

SHADOW OF THE BEAST
Amiga
Aby wyłączyć pole elektryczne (chroni ono eliksir siły, który niszczy jednorożca), przełącz dźwignię znajdującą się na końcu korytarza, pod drugim złotym kluczem.

SHORT CIRCUIT
Commodore
Aby przejść do drugiego poziomu, należy wcisnąć klawisze: ^, =, RETURN.

SILENT SERVICE
Spectrum
Sylwetki i oznaczenia niektórych niszczycieli: A – 1 komin, 2 maszty, mały krzywy dziób; B – 1 komin, 1 maszt, mały krzywy dziób; C – 2 kominy, 2 maszty, prosty dziób; D – 1 komin, 1 maszt, duży krzywy dziób.

SIM CITY
Commodore
Gdy kończą Ci się pieniądze, nie musisz czekać, aż mieszkańcy zapłacą podatki. Klawiszem F1 zwiększasz budżet o 4000$.

SIX A SIDE
Commodore
Po przejściu połowy boiska, idź z piłką na ukos i strzel mocno w bandę. Odbita piłka powędruje prosto do siatki.

STARQUAKE
Atari
Gdy bohater zaczyna migać, nacisnąć szybko SHIFT+P i po chwili FIRE. Licznik żyć wskaże OO, lecz w rzeczywistości będzie to 100.

STARQUAKE
Amstrad
Kody: 1 – TALIS, 2 – RALIQ, 3 – ANGLE, 4 – ZODIA, 5 – OPTIK, 6 – QUORE, 7 – UPAZZ, 8 – AMBOR, 9 – KRYZL, 10 – ASCIO, 11 – VOREX, 12 – DULON, 13 – ELIXA, 14 – SNODY, 15 – INDOL.

STARQUAKE
Commodore
Kody teleportacyjne: 1 – Z.A.P, 2 – ASTRA, 3 – KAPPA, 4 – SIGMA, 5 – HYLIS, 6 – FFNUR, 7 – CHASN, 8 – MALIS, 9 – METRE, 10 – XENON, 11 – COSIN, 12 – PLASN, 13 – OPTIC, 14 – POLAR, 15 – NESON.

STORMLORD
Amiga
Wpisanie LET ME WIN pozwoli Ci wygrać.

STORMLORD
Atari ST
Podczas wyświetlania się opcji wyboru roli, należy wpisać trzy, cztery razy słowo: DRAGONBRIDGE. Później trzeba grę zatrzymać i nacisnąć klawisz I. Jesteś nieśmiertelny.

SWIV
Amiga
W czasie gry wpisać PNCC–1701 wcisnąć RETURN – nieśmiertelność gwarantowana.

TANIUM
Spectrum
Ustawienie kosmolotu w prawym, górnym rogu daje niezniszczalność.

TARGHAN
IBM PC
Na początku gry, zamiast ENTER wciśnij L – przeskok do drugiego etapu gry. Gdy Twoja moc się zmniejsza, wciśnij F7, a wszystko będzie znowu OK.

TOKI
Amiga
Podczas gry wpisać KILLER – nieskończona liczba żyć; F1–F7 – wybór levela, F8 – zakończenie gry, N i R obracają obraz.

TOYOTA CELICA
Atari ST
Gdy wypadniesz z trasy i jesteś ściągany na nią z powrotem, wciśnij HELP – dwudziestosekundowa kara nie zostanie naliczona.

TOYOTA CELICA
Amiga
Na screenie z wnętrzem samochodu nacisnąć dwukrotnie klawisz C. Spowoduje to przeskoczenie etapu, lecz nie przybędzie nam czasu.

UNREAL
Amiga
Na planszy tytułowej wpisać ORDILOGICUS – nieśmiertelność.

UNTOUCHABLES, THE
Atari ST
Wszystkie kody należy wpisać w trakcie pauzy: 1 – BRIDGE ROLLS, 2 – MAC N ALLEY, 3 – KID ZAPPING, 4/5 – A NIT IN TIME.

WARZONE
Amiga
Po rozpoczęciu gry zejdź na sam dół ekranu i strzelaj w prawo. Zabierz to, co się pojawiło i masz jedno życie do przodu.

WORLD GAMES
Commodore
Aby nie spaść z byka, należy trzymać joystick skierowany w prawo i do dołu.

X-OUT
Amiga
W sklepie wybierz statek w kształcie białej pluskwy; następnie zakup pomarańczowy laser i przystaw go do twarzy właściciela sklepu. Wciskaj lewy przycisk myszy tak długo, aż otrzymasz 500.000 kredytu.

ABRAMS'Y WYRUSZAJA O ZMIERZCHU

M1 Abrams jest obecnie podstawowym czołgiem amerykańskim i jednym z najnowocześniejszych na świecie. Przy dominującej roli wojsk pancernych jako podstawowej, konwencjonalnej siły uderzeniowej, Abrams jest jednym z wyróżniających się przykładów amerykańskiej techniki wojskowej i symbolem współczesnej amerykańskiej armii.

Czołg – silnie opancerzony wóz bojowy o dużej ruchliwości i sile ognia, z załogą zabezpieczoną przed działaniem środków masowego rażenia, najbardziej nadaje się do wykonywania różnorodnych zadań.

Fakt ten jest doceniany przez wszystkie znaczące armie świata, uważnie obserwujące osiągnięcia potencjalnych przeciwników i ich zaawansowanie w konstrukcji broni pancernej. W końcu lat sześćdziesiątych radzieckie osiągnięcia w tej dziedzinie zmusiły państwa NATO do podjęcia prac nad nowymi czołgami. Potrzeba ta była szczególnie wyraźna w przypadku armii amerykańskiej, gdzie modernizowany M 48 i powstały na jego podstawie M 60 były już konstrukcjami minionej generacji, nie spełniającymi wymagań współczesnego pola walki.

Wspólnie z RFN rozpoczęto prace nad nowym czołgiem, który miał charakteryzować się znacznie lepszymi parametrami od wszystkich dotychczasowych konstrukcji (RFN eksploatowało bardzo nowoczesny wówczas czołg Leopard 1). Początkowe założenia brały nawet pod uwagę wykorzystanie jako uzbrojenia głównego armaty 152 mm (nie spotykanej do dzisiaj we współczesnych konstrukcjach). Jednak współpraca została wkrótce przerwana i obydwie strony podjęły samodzielne studia nad konstrukcjami odpowiadającymi ich własnym założeniom.

W USA rozpisano konkurs na budowę prototypu, który miał cechować się: dużym zasięgiem ognia skutecznego, dużym prawdopodobieństwem trafienia celu w ruchu pierwszym pociskiem, odpornością na większość stosowanych środków przeciwpancernych i dużą manewrowością. Konkurs wygrała firma Chrysler Corporation ze swoim modelem XM 1, przemianowanym po wprowadzeniu seryjnej produkcji na M 1.

Dostawy dla armii USA rozpoczęto w 1980 roku. Planowany program zakładał wyprodukowanie 3236 sztuk do końca 1985 r., 840 sztuk rocznie w latach 1986–1990 dla wojsk lądowych, oraz 691 wozów w 1991 i 1992 r. dla piechoty morskiej.

Czołg skonstruowano w układzie klasycznym wieżowym z tylnym napędem. Pod względem ogólnej budowy (w tym pancerza) jest bardzo zbliżony do zachodnioniemieckiego Leoparda 2, którego produkcję seryjną rozpoczęto kilka lat wcześniej. Załogę stanowią cztery osoby: dowódca, celowniczy i ładowniczy (w wieży) oraz kierowca (w kadłubie).

W konstrukcji kierowano się zasadą minimalizacji przekroju czołowego. W przedniej części kadłuba i wieży zastosowano pancerz warstwowy, tzw. laminowany typu Chobham z wbudowanymi elementami ceramicznymi i ze stopów lekkich. Integralna warstwa ablacyjna z tworzyw sztucznych spełnia również funkcję przeciwradiacyjną (osłabia promieniowanie neutronowe). Specjaliści oceniają, że osłona pancerna tego typu jest dwa–trzy razy skuteczniejsza niż pancerz stalowy o tej samej masie i stanowi dobrą ochronę przed kumulacyjnymi pociskami czołgowymi 125 mm (kaliber armat radzieckich czołgów T 72 i T 80). Konstruktorzy przyjęli zasadę, że pokrywy i boki czołgu muszą chronić przed pociskami armat automatycznych kalibru do 40 mm.

Jako jednostkę napędową zastosowano turbinę gazową o mocy maksymalnej 1118 kW (ok. 1500 KM), przy 3000 obr./min wału wyjściowego. W porównaniu z silnikiem Diesla, turbina gazowa ma lepsze właściwości dynamiczne. Czas przejścia od biegu luzem do obrotów mocy maksymalnej jest do trzech razy krótszy niż w przypadku silników o zapłonie samoczynnym. M 1 osiąga prędkość 30 km/h ze startu zatrzymanego w czasie 6.2 sekundy. Zastosowanie napędu turbinowego pozwoliło wielokrotnie obniżyć poziom hałasu. Umożliwia to bardziej skryte przemieszczanie się pojazdu.

Podobne rozwiązanie zastosowano później w radzieckim T–80. Wadą turbiny są: znaczne zużycie paliwa oraz duże zużycie powietrza w połączeniu z wysokimi wymaganiami co do jego czystości. Zastosowano wysokowydajne odpylacze bezwładnościowe. Automatyczna skrzynia biegów ma 4 przekładnie do jazdy w przód i 2 do jazdy do tyłu.

Podstawowym uzbrojeniem czołgu była początkowo armata gwintowana 105 mm, taka jak w M 60. W 1985 r. zastąpiono ją armatą gładkolufową zachodnioniemieckiej firmy Rheinmetall kalibru 120 mm. Armaty te przeszły wszechstronne badania przed wprowadzeniem ich na uzbrojenie Leoparda 2.

W związku z wprowadzeniem nowego uzbrojenia, zmieniono oznaczenie czołgu na M1A1. Żywotność armaty oceniana jest na 1800 wystrzałów. Można użyć pocisków:

– APFSDS–T M827 – podkalibrowy z rdzeniem ze zubożonego uranu. Prędkość wylotowa 1650 m/s, masa naboju 19.7 kg.

– HEAT–MP–T M 830 – kumulacyjny o przebijalności dla stali pancernej ok 750 mm (!). Prędkość wylotowa 1140 m/s, masa naboju 23.5 kg.

Nowsze wersje wymienionych pocisków to M 829 i M 859. Szybkostrzelność praktyczna wynosi 9 strzałów na minutę.

Dodatkowe uzbrojenie stanowią: 2 karabiny maszynowe 7.62 mm (jeden sprzężony z armatą), oraz 1 km przeciwlotniczy 12.7 mm. Po obu stronach wieży umieszczono wyrzutnie granatów dymnych lub przeciwpiechotnych.

Abrams posiada elektrohydrauliczny system stabilizacji armaty „w punkt", uwzględniający ruch własny i odległość od celu. Całością pracy układu steruje komputer. Średnia wartość błędu na odległości 3000 m wynosi 0.45–0.6 m w płaszczyźnie pionowej i 0.9–1.2 m w płaszczyźnie poziomej.

W skład zautomatyzowanego systemu kierowania ogniem wchodzą: dalmierz laserowy, przelicznik balistyczny oraz urządzenia obserwacji pola walki i celowania. Pomiar odległości następuje automatycznie po nakierowaniu lasera (stabilizowanego wraz z układem celowniczym) na cel. Pomiar jest dokonywany z dokładnością +/– 5 metrów na odległości od 200 do 8000 metrów. Cyfrowy przelicznik balistyczny uwzględnia również czynniki atmosferyczne, właściwości armaty i pocisku (np. temperatura komory nabojowej), a nawet cechy szczególne danej partii amunicji. Po uchwyceniu celu w celowniku optycznym i podjęciu decyzji przez celowniczego lub dowódcę, przelicznik w czasie ok. 1 sekundy wprowadza odpowiednie korekty i powoduje oddanie strzału. Od celności i szybkości oddania pierwszego strzału zależy przetrwanie czołgu na polu walki.

Prawdopodobieństwo trafienia standardowego celu nieruchomego o wymiarach 2.3x2.3 m wynosi około 90% na odległości 2000 m i powyżej 50% na odległości 3000 m.

Termowizor umożliwia załodze wykrywanie i identyfikację celów w całkowitej ciemności i w warunkach zadymienia lub zamglenia.

Wskutek kilkuletniego opóźnienia wobec konkurencyjnego Leoparda 2, Abrams nie stał się, tak jak to początkowo zakładano, standardowym uzbrojeniem armii NATO. Będzie jednak podstawowym czołgiem amerykańskim co najmniej do końca bieżącego stulecia.

Andreas Kissel

Każdego nawiedza czasem myśl o odmianie. Pracownik MPO idzie wtedy do kina, dziennikarz rzuca się na konsolety SEGA, a zwykły, szary gracz odkłada do lamusa denne symulatory i szuka odmiany. Taką możliwość daje mu M1 Tank Platoon, jeden z nielicznych programów symulujących walkę czołgiem i zarazem jedyny, który daje możliwość bezpośredniej obsługi czterech pojazdów jednocześnie.

M1 Tank Platoon to gra symulacyjno–strategiczna. Do Twojej dyspozycji pozostaje piętnaście osób załogi plutonu ciężkich czołgów M1A1 Abrams – numer szesnasty posiadasz Ty. W każdej chwili możesz przesiąść się do innej maszyny, na dowolnie wybrane przez Ciebie stanowisko. Jest to szczególnie korzystne wtedy, gdy Twoje umiejętności mogą zaważyć na losach bitwy a co za tym idzie, całej kampanii.

Grę można w Polsce nabyć w wersji oryginalnej. W ładnie wykonanym zestawie znajdują się trzy dyskietki 5.25", nakładki na klawiaturę, suplement techniczny do instrukcji, kilka reklamówek pozwalających listownie zamówić inne produkty firmy MicroProse oraz rzecz najważniejsza – manual. Jest on wprawdzie napisany w języku angielskim, ale zawiera za to 200 stron żywego mięsa. Niektóre rozdziały można czytać jak powieść sensacyjną.

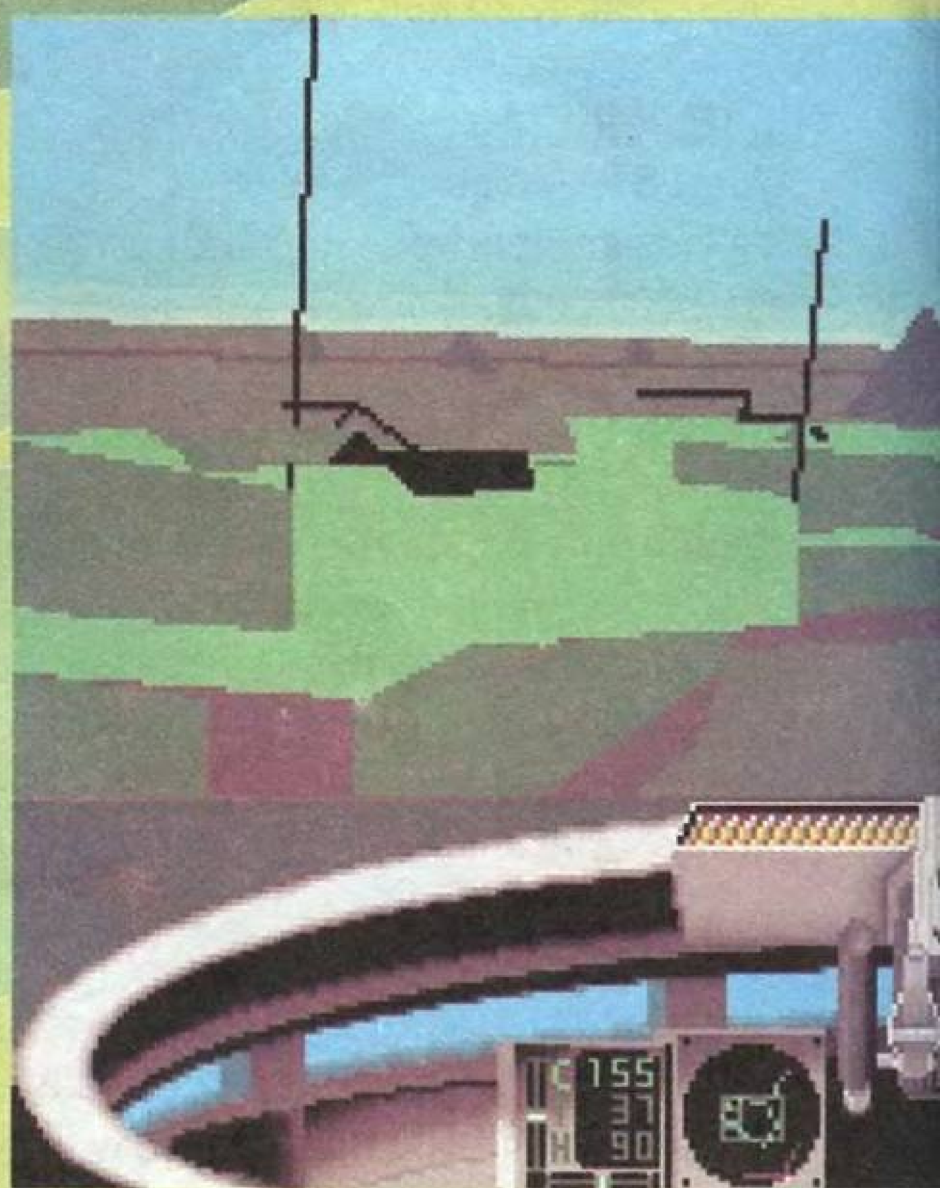
A więc zaczynamy, kapitanie!

Przed Tobą, jak zwykle, drut kolczasty wstępnych opcji. Zaczynasz od wybrania plutonu spośród już zdefiniowanych – jeśli nazwy nie przypadły Ci do gustu, możesz wprowadzić własne (ESC). Każdy pluton charakteryzuje liczba rozegranych dotąd bitew (w tym wygranych), ilość zniszczonych pojazdów nieprzyjaciela, straty własne, umiejętności (zależne od stażu i średniej ze stopni wojskowych oraz doświadczenia wszystkich członków plutonu) i punktacja.

Teraz przechodzisz do wyboru scenariuszy:

– STATIC GUNNERY, MOVING GUNNERY – misje treningowe, polecane dla „zielonkawych", bez widoków na awanse i medale,

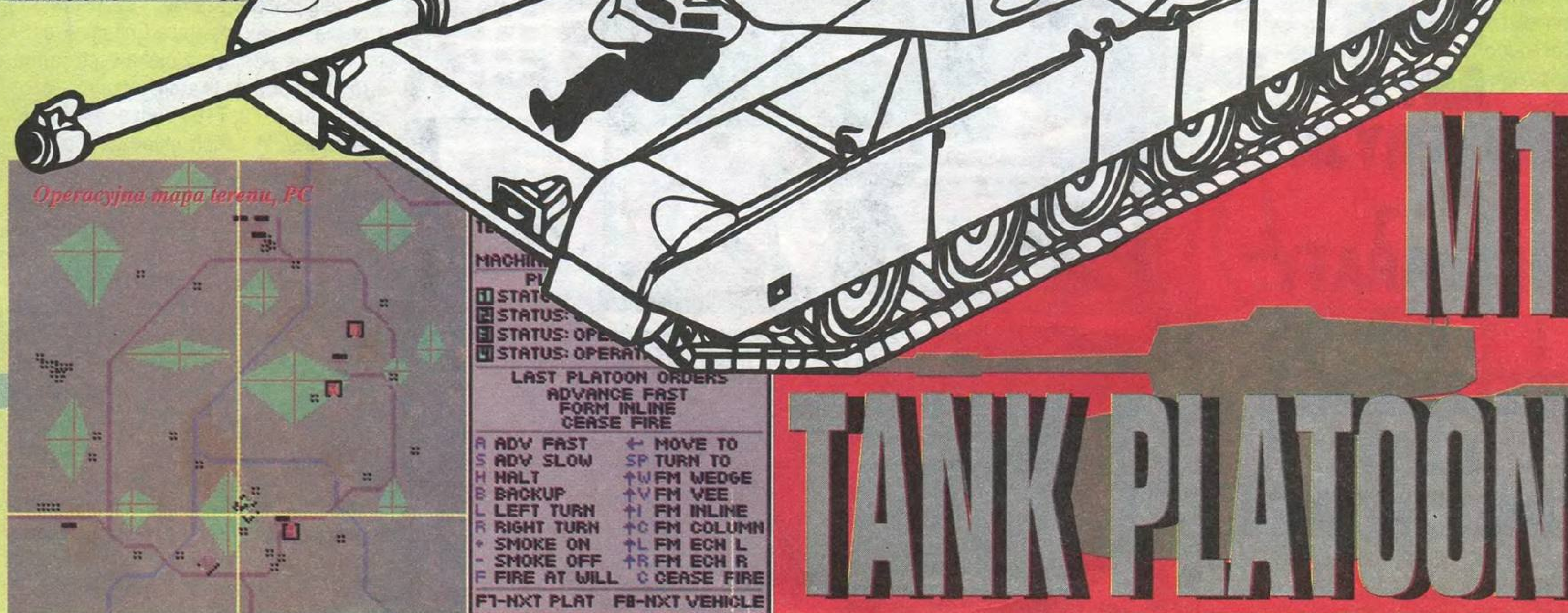
– SINGLE ENGAGEMENT – to sześć typowych wariantów walki: Blitzkrieg (atakujesz od tyłu), Meeting Engagement (szarża prosto na lufy przeciwnika), Hasty Attack (najazd na nieufortyfikowane linie nieprzyjacielskie), Assault (okopani, zdołowani), Defend Position (misja obronna), Rearguard Action (osłaniać wycofujące się wojska),



Podstawowe dane taktyczno-techniczne czołgu M1A1

długość z armatą	9.83 m
długość kadłuba	7.90 m
szerokość	3.65 m
wysokość	2.44 m
prześwit	0.48 m
masa bojowa	57.1 t
moc maksymalna silnika	1125 kW
prędkość maksymalna:	
droga	68 km/h
teren	48 km/h
zapas paliwa	1950 dm³
zasięg maksymalny	470 km
zdolność pokonywania przeszkód:	
wodne z marszu (głębokość)	1.22 m
pionowe (wysokość)	1.25 m
rowy (szerokość)	2.75 m
maksymalne wzniesienie	50°

M1 TANK PLATOON



Operacyjna mapa terenu, PC

– START/CONTINUE CAMPAIGN – po treningu, czas na coś większego i wartego wysiłku. Zaczyna się Trzecia Wojna Światowa.

Zanim rozległą się pierwsze salwy na polu bitwy, musisz jeszcze zdefiniować umiejętności przeciwnków: od drugorzędnej piechoty wyposażonej w średnie czołgi T–62 (SECOND LINE TROOPS) do elity armii rosyjskiej, posiadającej T–80, BMP–2 i BTR–80 (GUARDS).

Raczkowanie

Przed Twoimi oczami znajduje się mapa, a na niej zielone, ponumerowane jednostki. Oznaczenia 1–4 przysługują plutonowi M1 Abrams, kolejne mogą dotyczyć zmechanizowanych oddziałów wsparcia lądowego. Poza tym powinieneś ujrzeć wzniesienia, rzeki, drogi i inne, mniej już istotne dane dotyczące terenu.

Widok z wieżyczki, PC



Wciśnij F7. Z prawej strony ekranu pojawią się informacje dotyczące Twojego plutonu. Każde polecenie, które teraz wykonasz, będzie dotyczyło wszystkich czterech jednostek. Klawiszem F8 uaktywniasz pojedynczy czołg – wtedy rozkazu usłucha tylko jedna maszyna. Lista poleceń, jakie możesz wydać, znajduje się po prawej stronie ekranu, poniżej danych o poszczególnych grupach pancernych.

Teraz wciśnij jeszcze raz F7. Pojawi się lista wsparcia powietrzno–artyleryjskiego (unavailable – oznacza, że jeszcze długo, długo nie). Dowództwo przydziela Ci czasem samoloty szturmowe A–10 (ofensywne), helikoptery AH–64 (defensywne) lub OH–58 (zwiadowcze – znaczy nieprzydatne); z broni naziemnych możesz dostać wsparcie artylerii 107mm, 155mm lub rakiet MRLS.

Kolejne F7 i kolejne opcje, pod warunkiem, że przydzielono Ci w tej misji oddziały wsparcia lądowego. Najbardziej użyteczne są czołgi M2 Bradley, M3 Bradley i pojazdy gąsienicowe M901A2, wyposażone w wyrzutnie rakiet przeciwpancernych TOW (Tube–launched, Optically–tracked, Wire–guided); załogi wymienionych maszyn nie zwykły strzelać przesadnie często, ale jak już walną... Dużo mniej skuteczne są pojazdy gąsienicowe: M163A2 uzbrojone jedynie w sześciolufowe działka 20mm oraz M113A3 wyposażone w karabiny maszynowe 12.7mm.

W miarę rozwoju sytuacji na mapie zaczną się pojawiać obiekty koloru czerwonego, które posiadają numerki wskazujące na jakość obiektu. I tak „1" to ciężkie czołgi T–80, T–72, „2" – średnie czołgi T–64, T–62 itd. Wszystkie potrzebne dane są wyświetlane po wciśnięciu klawisza F5.

Powyższe informacje wystarczają do prowadzenia gry pod kątem strategicznym. Po wskazaniu celu czołgi pojadą tam same, ustawią się w szyk wskazany przez Ciebie, postawią zasłonę dymną (+), zaczną strzelać po wydaniu rozkazu (Fire at Will) lub ucichną, gdy będzie trzeba (Cease Fire). Dla wielu z Was będzie to jednak za mało, co jest najzupełniej zrozumiałe. Co to za symulacja, gdy nie można oddać ani jednego strzału.

Lornetkujemy

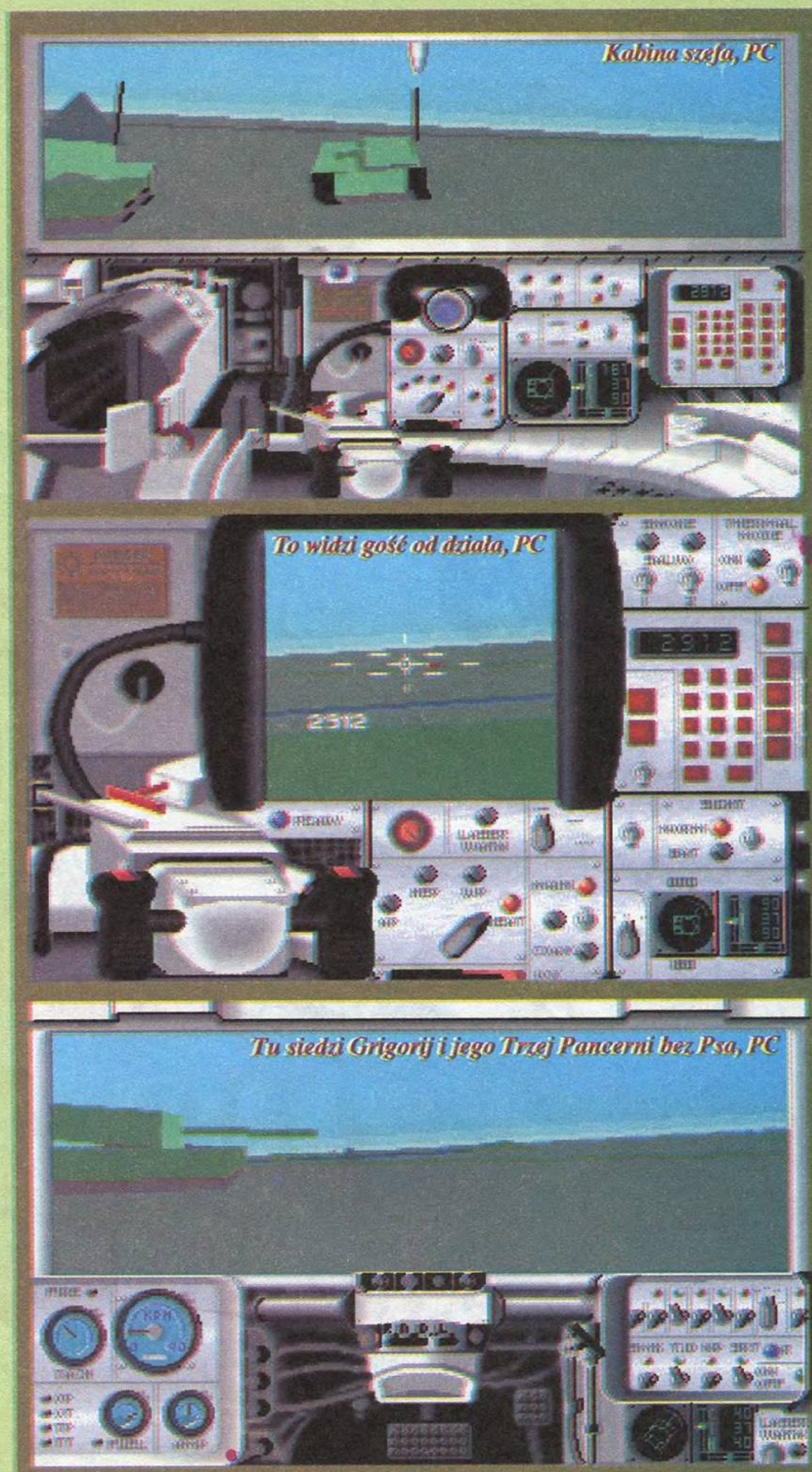
A więc załóżmy, że dotarłeś w miejsce optymalne do prowadzenia ognia (pon. 2000 metrów). Idealny jest przypadek, gdy czołgi stoją – unika się wtedy celowania przy ruszającej się lufie i zmiennym kącie strzału. Można więc wydać rozkaz Halt i TRZEBA w bardzo krótkim czasie zakończyć starcie – inaczej Cię namierzą i SZYBKO załatwią.

A więc, na stanowisko „ogniomistrza" (Gunner) – F3. Jeśli nieprzyjaciół nie widać, użyj powiększenia x10 przy pomocy klawisza 7. Gdyby to nic nie dało, wciśnij F – komputer pokładowy powinien automatycznie ustawić wieżyczkę w pozycji idealnej do strzału. Może się jednak zdarzyć tak, że wśród gęstwiny poskręcanych cielsk nie widać żyjących jeszcze nieprzyjacielskich maszyn – pomocny wtedy będzie podgląd termiczny (8).

Strzelasz! „Pocisk w drodze" – informuje komputer. Po chwili wielkie BUM i wielkie nic. Czołg jak stał, tak stoi i strzela jeszcze zacieklej. Należy wtedy skorygować odległość strzału, w zależności od tego, czy salwa była „za krótka" czy „za długa". Tym razem powinieneś już zobaczyć ogień ponad wrogim pojazdem i odnotować w myślach trafienie.

W zasięgu wzroku nie widzisz nic, ale ponad głową ciągle latają pociski. Przesiadasz się więc na stanowisko kierowcy (Driver – F4) i ruszasz na poszukiwania. Widok z kabiny jest kilkakrotnie mniej dokładny, bo w przybliżeniu x1. Gdy tylko coś zauważysz, wracaj na poprzednie stanowisko.

W sytuacji meetingu z samotnym Jeepem szkoda jest marnować pociski przeciwpancerne – nawet jak trafią w cel, to przebiją go i nie wybuchną. Najlepiej jest uaktywnić karabin maszynowy (3)



16 BIT
MICRO PROSE
1 9 8 9
SYMULATOR
AMIGA PC HERC., EGA, VGA (SOUND BLASTER)
OKO UCHO FORSA SUPER

Marcin: dla mnie była za trudna bym mógł ją poznać dostatecznie, ale jestem pewien, że warta jest cierpliwości.

i grzać z dowolnego stanowiska. Podobnie należy postępować w czasie ataku z powietrza; wtedy jednak najlepszy jest karabin umieszczony na wieżyczce (F1).

Wróg potrafi

Najniebezpieczniejszy moment gry, to zdobywanie pagórków i wzniesień. W trakcie podjeżdżania pod górę, nieprzyjaciel wycofuje się i czeka. Lufy Twoich czołgów są oczywiście skierowane do góry, bo tak dotychczas musiały strzelać. W chwili dotarcia na szczyt, zaczyna się fajerwerk – Ty oglądasz niebo, a przeciwnik sprawdza wytrzymałość Twojego pancerza.

Innym nieprzyjemnym zagraniem jest udawanie trupa. Załóżmy, że zmiotłeś z powierzchni pięć czołgów i zadowolony jeszcze je rozgniotłeś. Nie minęło trzydzieści sekund, a tu ktoś ładuje Ci w tylny, najsłabszy pancerz. Jedynym ratunkiem wtedy jest Defend Rear – wieżyczki czołgów zostaną obrócone i masz jeszcze szansę... Do ustawienia początkowego powraca Engage Front.

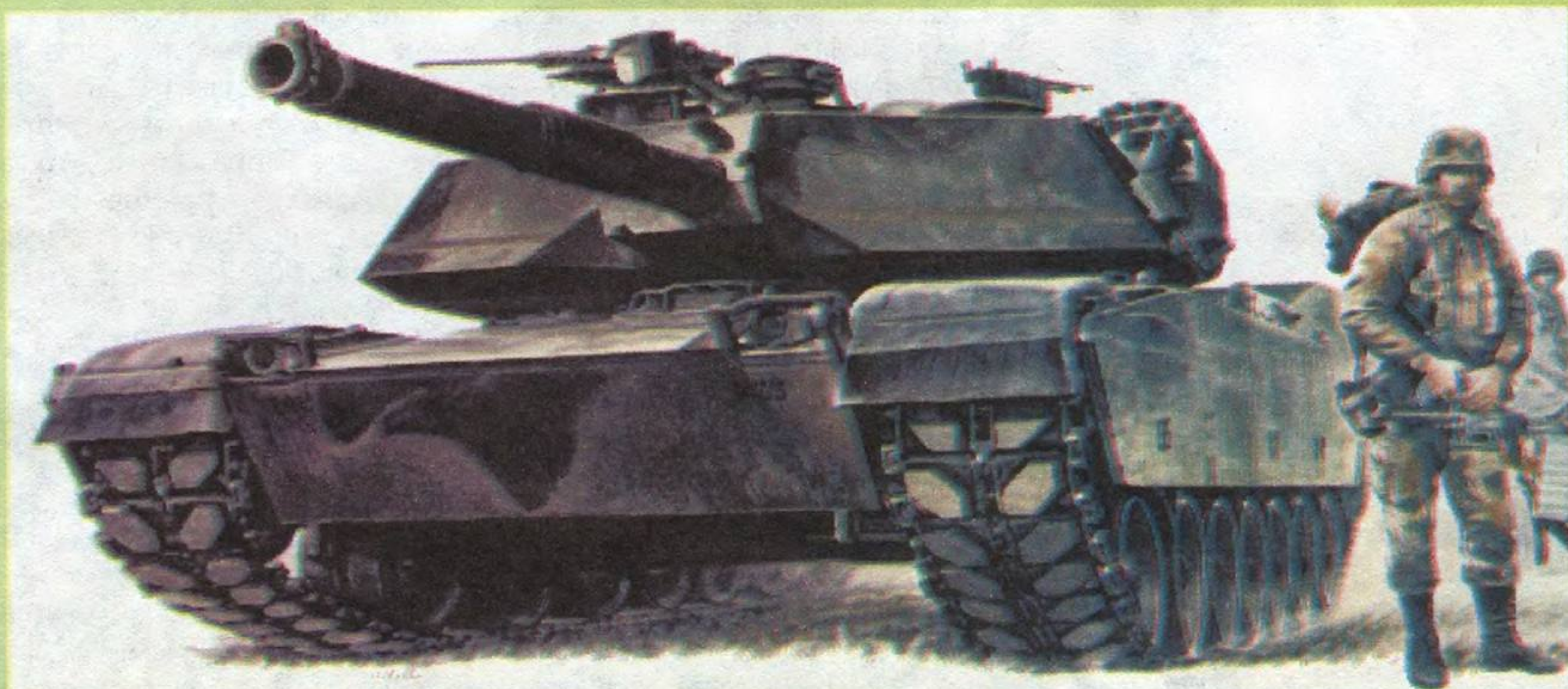
Trzeci i ostatni z ciekawych numerów komputera, to atak frontalny – czołgi T–80, T–72, T–64 pędzące w Twoim kierunku. W takich układach powinieneś znajdować się na pagórku, strzelać ile wlezie i bardzo, bardzo chcieć trafić. Jest jednak jedno ale – w miarę zbliżania się przeciwnika, należy delikatnie wysuwać się do przodu. Inaczej wierzchołek góry uniemożliwi strzelanie i będzie raczej nieciekawie. Gdy nieprzyjaciel będzie już naprawdę blisko, wycofuj się powoli nie przestając strzelać – Backup.

Na koniec, żywy lub nie, stawiasz się na końcowej odprawie. Po misji zakończonej sukcesem, otrzymujesz medale i awanse do podziału między członków plutonu (PLATOON AWARDS). Dzięki nim, poszczególni żołnierze otrzymują wyższe stopnie wojskowe (od Pv2 – private do Cpt – Captain) i zdobywają doświadczenie (IN – Inept, PR – Poor, FR – Fair, GD – Good, SP – Superior, EX – Expert). Po tych ceremoniach, stan plutonu można zachować (SAVE PLATOON), a rozpoczętą kampanię kontynuować (CONTINUE CAMPAIGN) lub nie (RESTART).

Trzecia Wojna Światowa składa się z 10–20 oddzielnych bitew, z których co najmniej 80% należy rozstrzygnąć na swoją korzyść. Po tym czasie masz szansę posiadać w swoich szeregach samych ekspertów, a ocena Twojego plutonu może sięgnąć nawet 4000 punktów. Takich lub lepszych wyników życzy...

LUKE

Dystrybutor: Wodnik Trading









HARE RA!S!NG HAVOC

Jak ciężkie jest życie królika wie każdy, kto oglądał nowatorski, półrysunkowy film wytwórni Walt Disney Productions pt. „Kto wrobił Królika Rogera?". Nasz komiksowy bohater musiał borykać się w nim ze wszystkimi problemami świata rzeczywistego. Bo Roger nie jest postacią ze zwykłej kreskówki – jest prawdziwy, trójwymiarowy i posiada charakter, jak każdy z nas.

Teraz reżyser kręci nowy film. Scenariusz jest bardzo prosty. Mamuśka wychodzi do miasta i Roger ma zająć się Dzidziusiem Hermanem, inaczej skończy w laboratorium naukowca (jako królik doświadczalny oczywiście!). Psotny bachor zauważył przez okno olbrzymią reklamową butlę mleka na dachu nowej mleczarni. Nikogo nie pytając, wybrał się na miasto, zostawiając w domu zrozpaczonego opiekuna. Roger musi przyprowadzić bąka do domu przed powrotem Mamuśki.

Gra ma świetną oprawę dźwiękową na kartach muzycznych, ale ponieważ wiele osób nie ma Sound Blastera czy podobnych, postaram się w eksperymentalny sposób zrekompensować tę stratę. Aha, jeżeli macie olbrzymie problemy z jakimś poziomem, to kombinacja klawiszy SHIFT+ALT+CTRL+F5 powoduje przejście do następnego.

STOŁOWY

Pchnij podnóżek (ufffff), weź spod dywanu magnes (oooo!) i za jego pomocą wyłów klucz z akwarium, unikając królikożernej rybki (zzzz). Otwórz blat do prasowania (buuuum). Skacząc na kanapie chwyć sznurek włączający wentylator (fru, fru), następnie wskocz nań (iiiiiii!). Jeżeli puścisz go w odpowiednim momencie to drogą wielokrotnych (ał, aaaaaa!, ojej) odbić zostaniesz wyrzucony przez okienko nad drzwiami do następnego pokoju.

KUCHNIA

Włącz piecyk (ssssss), otwórz szafkę (iiiik) i przesuń pralkę pod drzwi (uuuuuuuf). Musisz grzebać w lodówce tak długo, aż znajdziesz banany. Techniką umiejętnego technicznego poślizgu wylądujesz na stole (łaaaa!) skąd przy odrobinie profesjonalizmu przerzucisz się piruetem na stos talerzy w zlewie (hej, hę?, ooo!). Tu pokaże się złośliwość rzeczy martwych, gdyż talerze zaczną spadać. Nie daj się zrzucić! Przejdź na prawo, gdy dojdziesz do kuchenki zadziała teoria silnych bodźców (łaaaaaa!) – podskoczysz. W locie złap lampę, rozbujaj się na niej (ding, dong) i w odpowiednim momencie puść (ups!). Poszybujesz w stronę pralki, przejdziesz przez wyżymaczkę (pflllll), w wyniku czego już jako (o, o) cienki Bolek zmieścisz sie w szparze pod drzwiami.

ŁAZIENKA

Jeden głeboki wdech (uuuuch) przywróci Ci własną tożsamość. Weź ręcznik i zakryj nim kałużę (plops). Podskakuj na wadze aż otworzysz okno w suficie. Idź na prawo, włącz wentylator do kontaktu, po czym pociągnij za spłuczkę (pfluuup). Podejdź do stołka, pchnij go pod półkę. Weź z niej mydło i wrzuć je do zlewu (fiuuuu). Teraz możesz wymyć łapki. Mydełko wyślizgnie się z rąk na podłogę. Próba podniesienia kończy się wrzutem za trzy punkty do... sedesu (fantastic!). Nic to, wskocz na półkę. Kopnij kaczuchę do wanny (a masz), a sam wejdź na ułożone ręczniki i skocz (łiiiii). Po licznych perypetiach uderzeniowo-odbiciowych wylądujesz w muszli klozetowej (tfuu). Sprytne pociągnięcie za kiblinkę powoduje wessanie Cię w wirze spłukiwanej wody (uuflr). W wyniku reakcji ze spienioną wodą zaczynasz lewitować w banieczce mydlanej, którą wentylatorek wypchnie przez okno na dwór.

OGRÓDEK

Przekręć kurek (urhll). Nadepnij na gumowy wąż tamując dopływ wody i szybko podejdź do wylotu. Strumień wody wybije Cię go góry (fsssss), gdzie chwyć za linkę do suszenia bielizny (chłaps). Przejdź na drugą stronę nad zabójczymi grabiami. Zabierz wiaderko, napełnij je wodą z węża i wróć (tam di dam). Wylej jego zawartość na barbeque (ssss) i szybko chwyć mięsko. Będzie nadal nieco gorące (aaaaałć), więc chcąc nie chcąc upuścisz je na huśtaweczkę. Podejdź do drzewa, wysyp odrobinę supernawozu i potrząsaj aż na drugą stronę huśtawki spadnie dorodne jabłuszko (łup). Mięsko poleci nad płotem do śliniącego się psiaka (grrrr). Dosiądź opony, rozbujaj się i przeskocz nad ogrodzeniem.

ULICA

Podnieś kuleczkę i zapchaj nią hydrant. Kluczem puść strumień wody, kuleczka odbije się od deseczki (ding), lądując na nosie pajaca z plakatu (szzzt). Skacząc na kiju pogo (bong, bong) dosięgniesz drutów telefonicznych. Idź na prawo do ptaszyska (kra, kra). ‚Podnieś piórko z chodnika i podrażnij nim nos klowna (a..a..ćhu). Potężne kichnięcie poluzuje duży magnes z sąsiedniego plakatu. Ubierz się w kosz na śmieci i przeciągnij nim magnes (zzzz) nad płytę w drodze. Odłóż kosz na miejsce i wskocz w dziurę.

BUDOWA

Obniż betoniarkę. Wrzuć do niej cegłę, następnie dynamit (buuum!). Chałupnicza armata strzela pociski na windę balastową. Żeby ją całkiem obniżyć do poziomu ziemi, musisz proceder powtórzyć. Podwyższ betoniarkę, weź jeszcze jedną laskę dynamitu i wsiądź do windy. Pojedziesz do góry, zrzucając cegły (eech). Na rusztowaniu złap się haka (hops), opuść się nad betoniarką. Kanonada pośle cię na drewnianą deskę. Użyj piły by odciąć deskę na której siedzisz (ii-uu, ii-uu). Deska spadnie, utworzy mostek na dziurze po wykopkach i bedziesz mógł iść dalej.

MLECZARNIA

Pchnij wajchę, która uruchomi pas transmisyjny (wrrrum). Jedynym wyjściem na dach mleczarni jest wysoko położone okno. Pod oknem składowane są kartony z nowo produkowanymi butelkami mleka. Musisz więc wyrobić ich odpowiednio dużo. Butelki przechodzą rygorystyczny test jakościowy, dobre to takie, które sa wymyte, napełnione mlekiem, mają etykietkę i smoczek. Gdy wykonasz pracę, znajdziesz dzidziusia Hermana próbującego napić się z olbrzymiej reklamowej butelki mleka na dachu. Szamotanina przy elastycznym smoczku spowoduje, że bohaterowie zostaną skatapultowani do domu. Akurat na czas przed przyjściem mamuśki.

Cięcie! Świetny materiał, Roger, będzie z tego wspaniały film.

User Jama



1 6 B I T

WALT DISNEY SOFTWARE
1 9 9 2

F I L M O W A

AMIGA
PC CGA, EGA, VGA
(SOUND BLASTER)

OKO
UCHO

Pegaz Ass: pomysły równie kretyńskie jak w filmie rysunkowym, ale gra się z wielką przyjemnością.

Krzaki zwane Junglą
W tle Sahara z lotu ptakiem, PC

Tu stanąć w celu trafienia zwierza w odwłok!

!NDIANA AND THE FATE

Stefek Spielberg znudził się już przygodami Indiany bardziej niż publiczność. Dlatego, gdy dostał do ręki scenariusz filmu "The Fate of Atlantis", który miał być czwartą częścią przygód Indiany Jonesa, z miejsca wrzucił maszynopis do kosza.

Stamtąd wyciągnął go Hal Barwood, mózg firmy LucasArts (dawny Lucasfilm). A że gracze nie mają jeszcze dość Indiany (wszak tylko Indy III nadawał się do pogrania), decyzja była szybka: robimy nową grę.

Indiana Jones – The Fate of Atlantis jest najnowszą i najnowocześniejszą grą LucasArts. Do jej pisania użyto najnowszej, płatej wersji systemu SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). Jest to program, dzięki któremu napisanie gry jest sprowadzone do minimum wysiłku, podobnego do programowania w Basicu. W tej chwili trwają prace nad wersją 6, która najpewniej będzie użyta w następnej grze LucasArts.

Intryga Indiany jest prosta: znów faszyści, znów przystojna babka, znów zagadka sięgająca tysiącleci w przeszłość. Tym razem wyścig prowadzi na Atlantydę, gdzie Indy musi przeszkodzić faszystom w odnalezieniu źródła orichalcum, metalu o niespotykanych własnościach energetycznych.

Sterowanie grą jest też proste. Na ekranie dostępne jest zawsze dziewięć komend oraz widok kieszeni ze znalezionymi przedmiotami. W sytuacjach wymagających refleksu można dopomóc sobie klawiaturą, używając np. U jako Use lub P jako Pick Up.

Gra jest standardowo przedzielana scenkami dialogowymi. W niektórych można brać udział samemu. Znudzeni mogą przerwać scenkę klawiszem ESC. Jeśli treść lub przebieg dialogu ma znaczenie dla dalszej części gry, wciskanie ESC nie da rezultatu. Rozmowa jest czasem jedynym sposobem na wyciągnięcie wiadomości lub zdobycie potrzebnej rzeczy.

Małym odstępstwem od Lucasowego standardu jest tym razem możliwość zostania uśmierconym, jednak w niewielu miejscach, np. przy upieraniu się w rozmowie z faszystą albo notorycznym pchaniu się w aferę. Poza tym jednak obowiązuje stara zasada: myśl, aż wymyślisz.

Przez grę prowadzą trzy drogi (wątki), które rozplatają się na samym początku, by zejść się aż na Atlantydzie. Według autorów, w Indianę warto zagrać trzy razy, gdyż są to zupełnie inne gry – wersja Team, Wits i Fists, czyli – razem, mózgiem lub pięściami.

Oprócz tego znajduje się kilka elementów losowych, jak rozmieszczenie przedmiotów w labiryncie, ustawienie trzech magicznych kamieni w kluczowych momentach gry, układ pomieszczeń na Atlantydzie itp. W poniższym opisie podane są czynności niezbędne do ukończenia gry w jeden ze sposobów. Dlatego, jeśli wymyślisz inne rozwiązanie jakiegoś kruczka, możesz być z siebie dumny.

INTRO

Wstęp wygląda jak film pełnometrażowy i, co więcej, można wziąć w nim udział. Jest to tak proste i tak zabawne, że nie ma najmniejszego sensu psuć kawału. Dla leniwych: ESC.

TEATR

Za chwilę spotkamy się z Sophią, specjalistką od zagadnień Atlantydy. Najpierw trzeba dostać się na wykład tylnym wejściem; strażnikowi powiedz, że lubisz Sophię, bo jest wielka, sprytna i dobrze tłumaczy trudne zagadnienia. Gazeta zabrana z ulicy uspokoi gościa z obsługi sceny. Potem pomanewruj dźwigniami, aż zapalą się trzy zielone światełka i wciśnij guzik. Gdy razem z Sophią znajdziecie się w jej biurze, wypytaj ją trochę o Atlantydę. Dowiesz się, że przewodnikiem Sophii jest Nur–Ab–Sal, duch rodem z Atlantydy. Tutaj też musisz zdecydować, którą „ścieżką" gry pójdziesz. Ja wybrałem Team i po krótkiej rozmowie razem z Sophią wybraliśmy się na Islandię.

ISLANDIA

W pieczarze pogadaj z archeologiem i zapytaj o Nieznane Dialogi Platona. Dowiesz się nazwisk dwóch osób związanych z tematem – Costa i Sternhart. Pojedź odwiedzić tego drugiego.

TIKAL

Wejdź śmiało w dżunglę (raczej krzaki). Zagoń szczura w prawą stronę i umiejętnie przestrasz go batem. Atakujący wąż zwolni drzewo, na które możesz wejść, by przedostać się przez przepaść. Potem pogadaj ze Sternhartem; gdy zapyta Cię o nazwę Dialogów – odpowiedz, że nie wiesz. Podejdź do drzewa z papugą i powiedz jej „tytuł" – odpowie „Hermocrates". Tak też odpowiedz w rozmowie ze Sternhartem.

Wewnątrz piramidy poproś Sophię, by zagadała Sternharta i wybiegnij po lampę olejową. Polej olejem ornamenty i zabierz wygięty kawał metalu. Zamocuj go w głowie słonia na lewej ścianie i naciśnij. Steinhart porwie z otwartego grobu okrągły kamień i ucieknie. Ty zabierz z grobowca kulkę orichalcum. Teraz udajecie się z powrotem na Islandię.

ZNÓW ISLANDIA

Spotkany wcześniej archeolog zdążył już zamarznąć, ale w ścianie widać na wpół odkutą głowę figurki – węgorza. Wsadź kulkę orichalcum do gęby węgorza, a taka kombinacja pierwiastków wytopi lód wokoło i będziesz mógł wyjąć figurkę.

Czas odwiedzić Costę – lecicie na Azory.

AZORY

Poproś Sophię o porozmawianie ze staruchem i jej ustami spytaj go o Nieznane Dialogi Platona. Costa będzie chciał coś za informację – daj mu znalezioną figurkę. Costa powie ci, że Dialogi znajdują się w Praskiej Kolekcji. Gdzie to może być...? Pewnie w Barnett College, w Stanach.

BARNETT COLLEGE

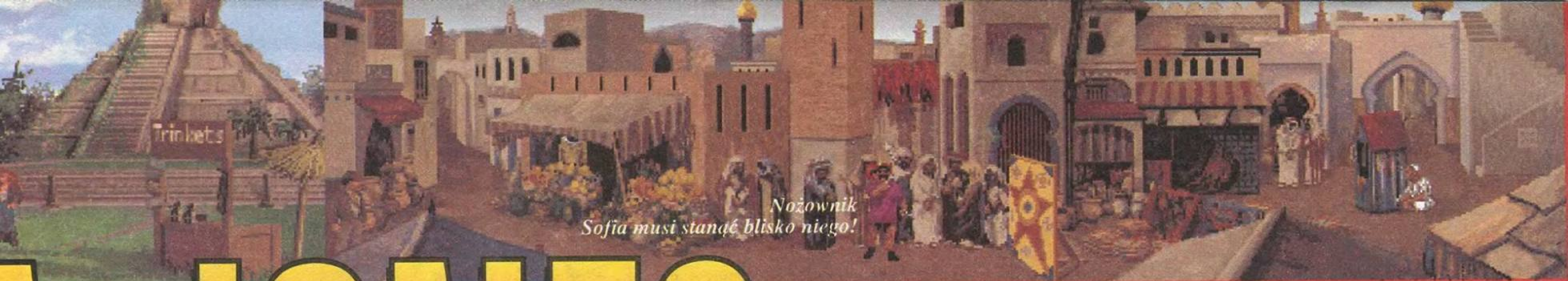
Zejdź do piwnicy – zabierz szmatkę i bryłkę węgla. Teraz wejdź na piętro i z krzesła odklej gumę do żucia. Wejdź wyżej po linie, weź z półki grot strzały i przesuń skrzynię na lewo. Teraz zejdź po linie i przez szmatkę odkręć grotem pięć śrub blokujących wieko skrzyni. Wewnątrz powinny być Dialogi Platona. Przeczytaj je dokładnie, bo zawarte tam informacje jeszcze się nieraz przydadzą. Na razie udajecie się do Algieru.

ALGIER

Powędruj w lewo do sklepu z antykami. Weź maskę i pogadaj ze sklepikarzem; spytaj, ile kosztuje maska a dostaniesz ją za darmo. Wyjdź na placyk i spróbuj namówić Sophię do asystowania Arabowi miotającemu noże. Nie będzie chciała, ale jak tylko podejdzie bliżej Araba, pchnij ją. W nagrodę dostaniesz nóż i udajecie się do Monte Carlo.

Opuszczone kretowiska na Krecie, PC

To twój celownik!



Nożownik
Sofia musi stanąć blisko niego!

A JONES
E OF ATLANT!S



Żółta, niebieska (NIE-miecka) łódź podwodna, PC

MONTE CARLO

Z ulicznego tłumu musisz wyłowić Alana Trottiera. Ubrany jest na brązowo, w klapie ma goździk i obnosi się ze sporym nosem pod siwą czupryną. Pogadaj z nim – facet oleje Cię po dwóch zdaniach. Pójdź do hotelu, gdzie Sophia powie Ci, byś użył imienia Nur-Ab-Sal. Trottier zada Ci szczegółowe pytanie związane z Atlantydą – odpowiedź masz w Dialogach. Zaproś Trottiera na górę; nie mów o mądrości ani o pokazie.

W pokoju powiedz Sophii, żeby zabawiała Trottiera rozmową i gdy położy na stół okrągły kamień, weź z łóżka prześcieradło, z szafki latarkę i wyłącz korki. Przebierz się za ducha i nastrasz Trottiera. Zabierz kamień i oboje wracajcie do Algieru.

ALGIER

Pokaż sklepikarzowi kamień i poproś go o mapę pustyni. Sklepikarz wyśle Was na wielbłądach, ale cała wyprawa skończy się w parę sekund. Wymień maskę na coś kolorowego – zabawkę, szalik itp. Spróbuj shandlować to gościowi w pobliskim warzywniaku – nie spodoba się kolor. Wróć do sklepu i wymień przedmiot na inny. Próbuj tak długo, aż dostaniesz od handlarza kawałek mięsa na kijku. Poczęstuj tym żebraka a dostaniesz bilet na balon.

Wejdź po schodach i wsiądź do balonu. Odetnij nożem linę i już lecisz nad pustynią.

Sterowanie balonem jest proste: Vent Hydrogen powoduje obniżanie balonu, spowolnienie lotu i skręt w lewo; Drop Ballast unosi balon, przyspiesza lot i skręca w prawo. Musisz wylądować w każdym z obozów nomadów i w oazie. Leć według wskazówek, aż ujrzysz znak „X" – ląduj. Trochę strachu, ale nic ci się nie stanie. Krok w w prawo i znajdziesz się na opuszczonych wykopaliskach.

Głupia Sophia wpadnie do jakiejś dziury. Ty zejdź po drabinie w dół – znajdziesz się w kompletnej ciemności. Trochę pomoże ustawienie kontrastu i jasności w monitorze na max. Podnieś coś długiego gumowego (rurę), coś glinianego (butelkę) i wyjdź na powierzchnię. Odessij z baku ciężarówki trochę benzyny i wróć pod ziemię. Nalej benzynę do wlewu generatora i uruchom go – będziesz mógł na powrót skręcić monitor.

Podnieś z ziemi zakrzywione żebro i pogrzeb nim w ścianie – odkryjesz maleńki otwór. Wetknij weń kołek ze stołu i nasadź nań okrągły kamień – Sunstone, jeden z trzech kluczy do bram Atlantydy. Sprawdź w Dialogach, jak trzeba go ustawić i wciśnij kołek. Powinny otworzyć się drzwi, uwalniając Sophię. Wścibska baba znalazła bursztynową rybkę na łańcuszku (wykrywacz orichalcum) i kopułkę rozdzielacza do ciężarówki.

Wykręć z generatora świecę zapłonową i wracaj na górę do ciężarówki. Zamontuj świecę i kopułkę i możecie ruszać – prosto na Kretę.

KRETA

Pójdź w lewo na wykopaliska i zabierz lunetkę inżynierską. Przejrzyj wszystkie pomieszczenia i zapamiętaj rysunek na ścianie w jednym z nich. Zlokalizuj rogi w centrum wykopalisk. Teraz obejrzyj wszystkie wyższe kamienie w okolicy; dwa z nich powinny, kopnięte, odkryć rzeźby – ogona i głowy. Ustaw lunetkę na rzeźbie ogona i popatrz dokładnie według zapamiętanego schematu i „strzel" (wciśnięcie myszy). Zrób to samo nad rzeźbą głowy – ujrzysz na ziemi znak „X". Pogrzeb wokół żebrem i odkopiesz Moonstone – drugi z kamieni.

Skieruj się w prawo i umieść oba kamienie na kołku przy drzwiach. Ustaw je według opisu w Dialogach i uruchom mechanizm. Znajdziesz się w jaskiniach.

JASKINIE

Weź z półki dwie głowy bogów. Znajdź statuę Minotaura i strzel biczem w jego głowę – zjedziesz windą w dół. Spotkasz Sternharta w stanie rozkładu – ma cham, na co zasłużył. Podnieś kij i Worldstone i wespnij się na górę po łańcuchu pod wodospadem. Teraz możesz pojść do wejścia i szybko zgarniając trzecią głowę z półki, przejść zamykającą się bramę.

Znajdź inną bramę z półką obok; umieść trzy głowy na półce. Wewnątrz znajdziesz kloc na linie podtrzymywany klinem; wybij klin kijem. Pójdź teraz naokoło piętro niżej i pogmeraj kijem w ustach statuy. Włączysz windę, która powiezie Cię na górę. Zabierz skrzynkę pełną kulek orichalcum i wróć do Sophii.

W sąsiedniej komnacie będziesz musiał namówić ją, by przeszła przez ciasną dziurę i otworzyła drzwi od drugiej strony. Za drzwiami znajdź zamurowaną ścianę. Teraz musisz użyć wykrywacza orichalcum, ale żeby naszyjnik Sophii nie zakłócał wykrywacza. Musisz namówić upartą dziewoję, żeby się zgodziła zamknąć naszyjnik w pudełeczku. Wykrywacz wskaże na ścianę; rozkop ją żebrem.

Znajdziecie się na sporej makiecie Atlantydy. W centrum sterczy kamienny kołek; zaopatrz go we wszystkie trzy okrągłe kamienie i ustaw je według instrukcji z Dialogów. Otworzą się drzwi, a gdy w nie wejdziesz, faszysta Kerner porwie Sophię i postawi Cię przed wyborem: kamienie albo życie. Musisz mu je oddać, nie ma rady. Potem wyjdź i szybko skieruj się na okręt podwodny.

NA OKRĘCIE

Otwórz właz i uspokój pięścią kapitana. Zaordynuj przez interkom, by załoga zgłosiła się natychmiast na rufie. Będziesz mógł bezpiecznie zejść na dół. Zabierz kufel, chleb i mięso. Nabierz z akumulatora kwas do kufla albo do butelki. Zabierz przepychaczkę z kosza na śmieci.

Pogadaj z Sophią przez ścianę, potem pójdź załatwić pilnującego ją strażnika. W tylnej części okrętu w skrzynce są schowane kamienie i klucz. Przepal skrzynkę kwasem. Kluczem możesz otworzyć kłódkę przy kole sterowym. Jeśli w kiosku udało Ci się urwać dźwignię głębokości, to zastąp ją przepychaczką.

Sterując lewo–prawo, szybciej–wolniej oraz głębiej–płycej, wpłyń do wnętrza dniejącego w skarpie na dnie otworu. Znajdziesz się na Atlantydzie!

ATLANTYDA

Sophia znów zostanie porwana. W ciemności podnieś drabinę i przystaw ją do rampy. Pod kamienną pokrywą znajdziesz pochodnię, która rozpali się od kulki orichalcum. Znów musicz zestroić trzy kamienie na kołku i poczęstować kulką statuę, by dostać się do labiryntu. Drabinę zabierz.

Poruszasz się po labiryncie w kształcie koła, z licznymi zakamarkami i tajnymi przejściami. Przedmioty rozmieszczone są raczej losowo. Na początek musisz po drabinie przejść przez rozpadlinę i zabrać kamienny kubek. Potem pójdź obwodnicą w prawo i na końcu zabierz klatkę piersiową z kościotrupka. Odnajdź basenik z krabami i z kanapki oraz klatki zmontuj pułapkę. Zastaw ją i zabierz złapanego kraba.



Kreta wyspa kretów, PC

Zapamiętaj układ planet.



Sophia ma problem z dziurką, PC


Instrukcja celowniczego, PC

Po drodze znajdziesz także figurkę węgorza i głowę ryby jako część kamiennej statuy oraz dwa kółka w zwłokach dziwnych robotów. Udaj się do komnaty z lawą i postaw kamienny kubek na podstawce. Potem umieść w maszynie rybią głowę, a napełnisz lawą kubek.

Znajdź piętrową maszynę i zamontuj brakujące kółko. Nalej lawę do wlewu na samym szczycie – maszyna powarczy i wyprodukuje całe pudło orichalcum. Musisz zabrać też kółko.

Pójdź podejrzeć więzienie Sophii przez kratkę wentylacyjną. Umieść kulkę orichalcum w ustach robota, a ten ruszy i zgnoi strażnika na proch. Potem udaj się do komnaty z wielkimi kamiennymi drzwiami. Nakarm orichalcum małą figurkę – drzwi nie zadziałają. Nakarm węgorza i wrzuć go do wody. Teraz możesz już otworzyć drzwi. Za drzwiami jest wejście do kanału oraz do celi Sophii.

Uparta baba znów nie będzie chciała się słuchać i nie wyjdzie z celi pod podniesioną kratą. Nieważne, zabierz tylko małą część ze szczątków robota i skieruj się do kanału.


I tylko mi Ciebie brak..., PC


Instrukcja obsługi robota, PC

KANAŁ

Rzuć kraba na pożarcie ośmiornicy; będziesz mógł przepłynąć wodę. Kamienną taksówkę uruchomisz kulką orichalcum i możesz popłynąć w prawo albo w lewo, otwierając napotkane zapory odpowiednimi kamieniami. Najpierw odnajdź prowadzące w górę schody i w komnacie na górze zabierz ze skrytki zębatkę. Obejrzyj też rysunek poglądowy na drzwiach skrytki.

Klucz do Raju bram, PC

Udaj się teraz do drugiego wyjścia z kanału. Napotkasz robota, zamknięte drzwi i zerwany łańcuch. Używając czterech znalezionych trybów i kulki orichalcum musisz najpierw opuścić prawe ramię maszyny, przywiązać doń łańcuch, którego koniec przytwierdź do drzwi, a następnie podnieś ramię robota, by otworzyć przejście. Ustawienie trybów podane miałeś na drzwiczkach skrytki. Pamiętaj zabrać stalowy drąg z podłogi.

Przejrzyj teraz najbliższą komnatę – musisz zabrać z niej berło. Zapamiętaj znak na ścianie korytarza i odnajdź komnatę z kamienną maszyną. Wejdź po drabinie i uruchom mechanizm kulką orichalcum. Wetknij drąg i berło w otwory i przesuń obie dźwignie w górę. Gdy teraz jedną z dźwigni przemieścisz do trzeciego otworu i przesuniesz ją w górę, maszyna ruszy.

Gdy popchniesz w dół środkową i prawą dźwignię, maszyna zabuksuje i wyrżnie w ścianę, by za chwilę utonąć w lawie. Oczywiście zdążyłeś się uratować. Pójdź kładką i wyjdziesz na scenerię gotującej się lawy. Tak długo próbuj przechodzić przez przejścia, aż zejdziesz schodami w dół. Zapamiętaj położenie słońca, księżyca i wulkanu na wielkiej ścianie! Za chwilę znajdziesz się w samym centrum Atlantydy. Tu oczywiście znów są do ustawienia trzy kamienie, według zapamiętanego przed chwilą układu.

Scenę wzbogaci teraz nazista Keller i zwariowany profesor. Okaże się, że całe ustrojstwo służyło mieszkańcom Atlantydy do przemieniania się w bogów... Po krótkiej rozmowie i przepychance najpierw szlag trafi Klausa, potem będziesz musiał wykręcić się od wątpliwej przyjemności bycia królikiem doświadczalnym. Pojawi się Sophia i... to ona przemieni się w ducha! To już koniec gry, kilka wyjaśnień, szybka ucieczka przez rozstępujące się posadzki. Warto zobaczyć to samemu.

Martinez

KLAWISZOLOGIA

ESC	– olanie scenki dialogowej
SPACE	– pauza
+/–	– szybkość dialogów
.	– „popchnięcie" dialogu
[/]	– głośność muzyki/efektów
I	– inventory i punktacja
F7	– Save/Load
F8	– restart gry

Atlantyda - jak wulkan gorąca, PC

16 BIT
LUCASARTS
1992
ADVENTURE
AMIGA
ATARI ST
PC VGA
(SOUND BLASTER)
OKO
UCHO
SUPER

Pegaz Ass: szkoda, że tak dobry scenariusz nie doczekał się realizacji filmowej, ale przejście przez całą grę daje więcej niż niejeden film.


Linia produkcyjna orichalcum, PC


Pępek starożytnego świata, PC


Gdzie mój kapelusz, tam mój dom, PC


This is THE END my friend, PC

W tle szkic Atlantydy
Mmm, mmm pycha! rozstępuje się ziemia, PC

Ten nie tak nowy symulator jazdy pojawił się na rynku prawie równocześnie z Mario Andretti's Racing Challenge. Jak dotąd, jest to jeden z najtrudniejszych tego typu programów, wchodzi w skład kompilacji Air-Land-Sea.

Indianapolis 500 daje Ci do dyspozycji trzy typy samochodów (March/Crossworth, Lola/Buick, Penske/Chevrolet), z których tylko jeden przypadnie Ci do gustu. Zależy to od indywidualnego sposobu jazdy – dla jednego March Crosworth będzie za mało zwrotny a dla innego za wolny.

A wszystko zaczyna się od niewinnej opcji

PRACTICE

Tu będziesz miał okazję wypróbować swoją maszynę, sprawdzić jej osiągi i wprowadzić niezbędne zmiany.

Najważniejszym parametrem w każdym bolidzie jest docisk do trasy. Po wciśnięciu klawisza F4 możesz ustawiać kąt nachylenia spoilerów (klawisze „przecinek" i TAB): przedniego (FRONT) i tylnego (REAR) – długa linia przecinająca samochód, to wypadkowa tych wartości. Oznaczenie DRAG oznacza całkowity opór oddany przez spoilery – im jest większy, tym mniejsza prędkość. W miarę przybywania umiejętności jazdy, można niwelować siłę docisku na korzyść prędkości.

Drugim co do ważności parametrem są biegi (F10). Przy dużych przełożeniach samochód posiada wspaniałe przyspieszenie, ale prędkość maksymalna jest znacznie mniejsza niż w rzeczywistości. Jeżeli więc Twój styl jazdy wymaga małej ilości przyspieszeń i jazdy na czwartym/piątym biegu, wybierz raczej mniejsze przełożenie. Uważaj na temperaturę silnika, który przy obrotach powyżej 10.000 zaczyna się szybko przegrzewać.

Gdy przejedziesz na ustawionych parametrach kilka okrążeń, łatwo stwierdzisz, czy samochód na zakrętach trzyma się trasy i czy posiada dobre osiągi czasowe. Jeśli uznasz, że Twój bolid jeździ niczym MacLaren Senny, przejdź do kilku

KOŃCOWYCH REGULACJI

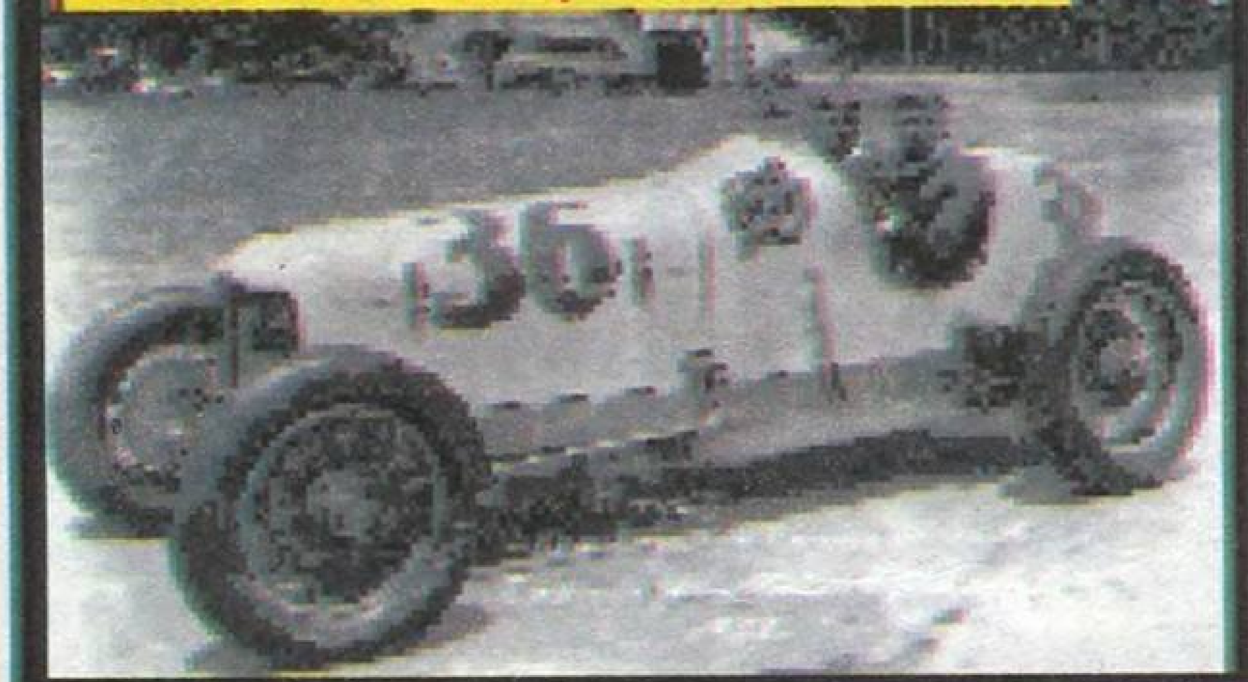
F5 – ogumienie. Do wyboru masz trzy rodzaje opon: miękkie, średnie i twarde. Opony miękkie bardzo poważnie zwiększają przyczepność samochodu, co pozwala na osiąganie większych prędkości. Gumy te najlepiej czują się w temperaturze 240°F. Na koła zamocowane z prawej strony samochodu (RIGHT) optymalne jest ogumienie twardsze, wytrzymujące wyższą temperaturę.

F6 – różnica średnicy opon. Zakręty na torze Indianapolis są tylko lewostronne. Dlatego też zgoła słuszne jest wybranie opony o większej średnicy z prawej strony samochodu. Im znaczniejsza ta różnica, tym łatwiej pokonywać zakręty i tym trudniej opanować samochód na prostych (nieznacznie ściąga na lewo).

F7 – ciśnienie. Jak Ci zapewne wiadomo, im większa powierzchnia przylegania opony, tym lepsza przyczepność. Poza tym, gdy opona jest przepompowana, temperatura jej zewnętrznych powierzchni jest znacznie mniejsza – powoduje to nierównomierne zużycie. W trakcie wyścigu zwiększa się temperatura opon (najbardziej prawej przedniej), czemu towarzyszy automatyczny wzrost ciśnienia. Początkowe parametry powinny brać to pod uwagę.

8 / 16 BIT
ELECTRONIC ARTS
1989
WYŚCIGI
COMMODORE AMIGA ATARI ST PC EGA, VGA
OKO / UCHO / SUPER
Marcin: jako symulator jest bardzo dynamiczny, chociaż graficznie dość surowy.

!ND!ANAPOL!S 500


Obiekt westchnień naszych babek i dziadów, PC



Przed startem w Pit Stop'ie, PC



Na trasie wyścigu, PC

F8 – amortyzatory. Charakteryzuje je jeden parametr – sztywność. Mocno „skręcone" amortyzatory ułatwiają panowanie nad pojazdem, ale dość poważnie ograniczają możliwości kierowcy.

F9 – kąt ustawienia kół. Spojlery przyciskając samochód do toru, powodują odgięcie kół na zewnątrz. W zależności od siły docisku spoilera przedniego i tylnego, należy wyregulować kąt ustawienia odpowiednich kół – tak, aby opony przylegały idealnie do toru.

QUALIFY

To decydujący sprawdzian przed wyścigiem, a jednocześnie czas na ostatnie poprawki – ustawienie turbodoładowania (1–9, gdzie 9 to maksimum) oraz stabilizatorów, ułatwiających kontrolę nad samochodem na zakrętach (przedni: +/– i tylny: [/]).

Uzyskanie dobrego wyniku nie jest konieczne, jeśli nie czujesz potrzeby startu na miejscu lepszym niż ostatnie – w takim wypadku możesz od razu przejść do opcji RACE. Gdy natomiast masz większe ambicje, skieruj się do boksu i zmniejsz zawartość baku do 10. galonów. Znacznie zwiększysz w ten sposób prędkość samochodu oraz jego sterowność. Po wciśnięciu ESC i powtórnym wybraniu opcji QUALIFY będziesz mógł się wykazać. Jeśli zajmiesz miejsce w drugiej dwudziestce, możesz do siebie mówić: „Mistrzu".

THE FINAL COUNTDOWN

Nadchodzi wreszcie ten moment, że Twój wyregulowany i wypieszczony samochód może ruszyć na 500 milowy wyścig (200 okrążeń po 2.5 mili każde). Średni czas na przebycie jednego okrążenia wynosi około 43 sekundy, co pomnożone przez 200 daje prawie 2.5 godziny jazdy. Jedyną chwilą wytchnienia jest zjazd do boksu, ale tam także należy się maksymalnie streszczać. Tak więc ratunkiem dla Ciebie może być „nieuczciwe" zatrzymanie gry – Pause.

Program dopuszcza również krótsze wyścigi: 10 okrążeń, 30 okrążeń, 50 okrążeń. Dodatkowo, w tych dwu najkrótszych Twój samochód nie może zostać uszkodzony. Pozwala Ci to na zmianę charakteru – z rajdowca w rzeźnika kasującego każdego, kto wjedzie pod koła. Jest to jednak zabawne raczej na krótką metę i szybko się nudzi; na ogół po wykoszeniu wszystkich 32. przeciwników.

Każdy wypadek, który ma miejsce podczas wyścigu, powoduje pojawienie się tzw. żółtej flagi. Sygnalizuje ona konieczność zredukowania prędkości, aż do momentu usunięcia wraku z trasy. Wtedy pojawi się znowu flaga zielona i można wcisnąć klawisz akceleratora do deski.

Ostatnia z opcji, jaką dysponuje program, to różnego rodzaju powtórki – INSTANT REPLAY. Po wciśnięciu klawisza ESC możemy prześledzić kilka ostatnich sekund wyścigu. Do dyspozycji są kamery umieszczone w kabinie pojazdu (IN CAR), za samochodem (BEHIND), na trasie (TRACK), w miejscu kolizji (CRASH), nad torem (TV) oraz w helikopterze znajdującym się dokładnie ponad Tobą (SKY). Jeśli dodać do tego całkowitą dowolność obróbki obrazu, otrzyma się całkiem fajny efekt.

APUAC

Dystrybutor: IPS Computer Group, gra sprzedawana jest w pakiecie Air–Land–Sea.



Sierra On-Line, dawniej niewielka rodzinna firma, teraz potężna korporacja komputerowej rozrywki, położona jest w górach Sierra Nevada, w Ameryce. To klimat i niecodzienne otoczenie jest według mnie, natchnieniem osób takich jak Roberta Williams, Mark Crowe, Jim Walls – osób wymyślających największe hity firmy.

Przed dwoma laty Sierra obchodziła dziesięciolecie, zaraz stuknie jej piętnastka. Dorobek jej liczy się już w dziesiatkach wyprodukowanych gier, a obroty w dziesiatkach milionach dolarów rocznie. Spójrzmy, jak zmieniały się gry Sierry na przestrzeni lat, pamiętając ciagle, że zawsze były one nowościa w chwili ukazania się.

1) Prehistoria. Pierwszą grą była trójwymiarowa Mystery House, oparta na grafice wektorowej, prosta labiryntówka z elementami tekstowymi. Potem kilka niezdarnych prób rozwijania tematyki 3D, np. Helicopter Simulator.

2) Pierwsze hity: Black Cauldron, King's Quest I i II, Space Quest I – prawdziwa rewolucja dla komputerów kompatybilnych z IBM – zupełna nowość w podejściu do sterowania, akcji i komunikatów. Gry teraz już zapomniane (grafika, animacja i dźwięk w zaniku), wpisywanie tekstu było równoległe z akcją gry.

2) Ku lepszemu: Larry I i II, Space Quest II, King's Quest III, Police Quest I, Mixed Up Mother – poprawiona grafika i wzbogacony język komunikowania się z komputerem, wpisywanie tekstu zatrzymywało akcję gry.

3) Lokalna rewelacja: Police Quest II, King's Quest IV, Space Quest III, Larry III, Colonel's Bequest, Conquests of Camelot, Codename: IceMan – tym razem skok w przód o kilka długości – znacznie poprawiona grafika i animacja, wykorzystanie kart dźwiękowych, możliwość używania myszy, jeszcze bardziej urozmaicone słownictwo.

4) Ważna zmiana – z wpisywania tekstu przechodzimy na system „point'n'click", tzn. wszystkie komendy wydaje się wskazujac myszą odpowiednie ikony i pokazujac wybrany obiekt. Tu należą: Conquest of Longbow, Space Quest IV, Police Quest III, Larry V, King's Quest V, Castle of Dr. Brain, Larry I/VGA, King's Quest I/VGA, Space Quest I/VGA, Larry I/VGA – gry pracujace tylko na kartach VGA (wersje EGA rzadko i na zamówienie). Tytuły z dopiskiem „/VGA" albo „SCI" to stare, znane gry wzbogacone o efekty muzyczo–dźwiękowe, z poprawioną grafiką i „przełożone" na point'n'click.

5) Ostatnie nowości: Laura Bow, Island of Dr. Brain, Mixed–Up Mother Goose/VGA, King's Quest VI, Space Quest V. Obserwuję się zarówno odświeżanie starych, dobrych przebojów, eksplorowanie sprawdzonych tematów oraz ostrożne postępowanie z lansowaniem nowości. Od ponad roku Sierra nie zadziwiła niczym więcej, niż „tylko" grafiką. Czy na kolejne rewelacje musimy czekać do chwili upowszechnienia się systemów multimedialnych?

JĘZYK GIER I PRAKTYKA

Pisząc o komunikowaniu się z grami pominę ostatnią generację, gdyż w najnowszych grach NIE TRZEBA NIC PISAĆ na klawiaturze, a w przypadku wprowadzania np. kodu, klawiaturkę dostaje się na ekranie...

Na początku wydajemy proste rozkazy: np. TAKE A BOOK (weź jakąś książkę). Komputer pomija wyrazy A, AN, THE, SOME, FEW itp. Można więc pisać: TAKE BOOK. Oczywiście poprawnie będzie także GET BOOK oraz PICK UP BOOK. Jest to morderstwo języka angielskiego! Pamiętajmy, że wymyślili to Amerykanie, chcąc uprościć swój, i tak prosty i precyzyjny język. Kolejny przykład: LOOK AT THE WOMAN => LOOK AT WOMAN => LOOK WOMAN => LOOK LADY => LOOK GIRL. I tak można skrócić każdy tekst, który należy wpisać. Pamiętajmy, że komputer jest głupi... Niektóre gry są jeszcze głupsze i nie rozumieją np. SPEAK, a rozumieją TALK. Pamiętajcie więc Wy, którzy znacie perfekcyjnie angielski, że nikt do końca nie wie, jak komputer zinterpretuje skomplikowane zdania np. „If I were a fish I would be a teacher", mimo że są one poprawne gramatycznie. Czasem program bedzie znał wyrażenia slangowe, niż trudne konstrukcje gramatyczne.

Dodatkowym ułatwieniem w precyzowaniu wydawanej komendy jest możliwość poruszania postacią. Jeżeli jesteś w pokoju, gdzie jest kilka okien, a główny bohater stoi przy jednym z nich, to OPEN WINDOW powinno być dla komputera równoznaczne z OPEN THE NEAREST WINDOW, czyli „Otwórz najbliższe okno". Tak więc wyboru przedmiotu do wykonania akcji dokonujemy kursorami (myszką, joystickiem), z klawiatury pada rozkaz.

Programiści zdawali sobie sprawę, że wielu sformułowań gra nie zrozumie. Stąd odpowiedzi komputera: „Sorry, you don't need «pedagogue» word to finish the game" lub „Sorry, I don't understand" itp. Na wiele różnych (spodziewanych) Twoich poleceń programy zostały jednak przygotowane. Spróbuj napisać HELLO, a komputer odpowie HI!. Na Twoje THANKS otrzymasz YOU'RE WELCOME. Odpowiedzi te nie mają wpływu na grę! Możesz sto razy witać się ze sprzedawcą w sklepie, a nawet jednego punktu nie uzyskasz.

Pamiętaj, aby polecenia były jednoznaczne. Używanie zbyt wielu rzeczowników może być zgubne. Najlepiej każdy przedmiot traktować oddzielnie. Zamiast OPEN DOOR, WINDOW, BOX stwórz trzy rozkazy OPEN DOOR, OPEN WINDOW i OPEN BOX.

Nie wyszukuj skomplikowanych wyrazów z 50–cio tomowych słowników. Największy problem w grach Sierry mają gracze przy kupowaniu olejku do opalania w Larry II (jest to LOTION). Do reszty wystarczy najmniejszy słownik polsko–angielski.

Dość pouczania... Na koniec kilka uwag ogólnych. SAVEujcie sytuacje tak często, jak to tylko możliwe. Ważna jest też nazwa nadana takiej zgranej sytuacji na dysk. Ja polecam formę następującą: „liczba punktów, co się stało (lub stanie)", np. „139, after airplane" lub „280, before fight". Taki system pozwala na szybkie i łatwe rozeznanie się w SAVEGAMEach. Warto przed grą stworzyć sobie kilka dodatkowych katalogów na dysku, np. R1, R2 itp. gdyż w jednym katalogu może być najwyżej 20 zgranych akcji. Nie uważam, aby warto było nagrywać na starych sytuacjach. One (te dawne) też się przydadzą: np. zapomnisz numeru telefonu z ogłoszenia w środku gry, a jesteś już przy końcu (IceMan).

Każdą nową komnatę warto zacząć zwiedzać od naciśnięcia klawisza ESC. Zatrzymuje to sytuację i masz dzięki temu możliwość zauważenia, czy przypadkiem jakiś potwór nie wychodzi zza rogu. (Space Quest I: Spotkanie z Oratem).

Zachęcamy do grania grupowego. Różne spojrzenia na tę samą grę bardzo ją ułatwią nie zmniejszając przyjemności gry...

PORADNIK SPRYCIARZA

Przeglądając SAVEGAME pod edytorem tekstu widzimy bardzo dużo śmieci, ale także trochę tekstu. W ten sposób można się czasem zorientować po treści komunikatów, co trzeba wykonać w grze, by posunać się dalej. Istnieje też coś takiego jak SIERRA DEBUGGER i jest on dołączony (wbudowany) do każdej gry z czwartej grupy (patrz początek artykułu).

W trakcie gry należy nacisnąć jednoseśnie oba klawisze SHIFT oraz szary minus (z klawiatury numerycznej). Uzyskujemy kilka opcji. Nikt dokładnie nie zna znaczenia wszystkich, ale może warto się pobawić, popróbować?

ENTER – krok dalej w programie maszynowym

q – natychmiastowe wyjście z gry, bez zbędnych pytań

a – ukazuje fragment pamięci

i – podanie obszaru pamięci do ukazania przez opcję „a"

r – pokazuje aktualnie wykorzystywane pliki źródłowe z bieżącego RESOURCEa

o – pokazuje wykorzystywane przedmioty

c – śledztwo (?) spróbuj nacisnąć kilkakrotnie

Można też spotkać program DESIERRA, który potrafi „wyłuskać" opisy pomieszczeń, słownik oraz listę przedmiotów z jednej z gier grupy 2. Bo czasem naprawdę trudno jest trafić za perfidnym pomysłem projektanta.

A MY?

Będziemy pisać, i to pisać regularnie o wszystkich nowych i starych grach Sierry – tych dla dzieci, dla dużych dzieci i dla zupełnie dorosłych dzieci. Dziś zaczynamy skromnie: zagadki z Conquest of Camelot, Castle of Dr Brain oraz dokładny opis Willy'ego Beamisha, produkcji Dynamix – członka „The Sierra Family". Za miesiąc coś większego, i oczywiście, równie dobrego.

Junior & Martinez

CONQUEST OF CAMELOT

ZAGADKI KAMIENI

1. You hear me before, you hear me again... – ECHO;
2. Sky, feather of a blue jay, water... – BLUE;
3. Follow you around – SHADOW;
4. Look you in eye... never lies – MIRROR;
5. Young, sweet in sun, middle ages makes you gay... – WINE;
6. Three lives breaks rock caresses sky – WATER;
7. Carriers burden... would break a back, leaves silver in its track – SNAIL;
8. If you break me... if you lose me... – HEART;
9. I turn around once, what is out will not get in... – KEY.

ZAGADKI CZAROWNICY

1. It alleviates all paint – DAFFODIL;
2. When light is dim and courage fails... – ALMOND BLOSSOM;
3. Known to the priest and nun, who natural pleasures to shun – CORNFLOWER;
4. For its sweet sake, you suffer in silence... – FORGET ME NOT;
5. In time of grief, it gives relief... – POPPY;
6. It can be as sweet as the tongue, or vile as curse... – YELLOW LILY;
7. Surrounded by giants, your worries are few... – BUTTER CUP.

ZAGADKI POSĄGU AFRODYTY

1. Who was dragged to death behind his chariot? – HIPPOLYTUS;
2. In the kingdom of flora... – APPLE;
3. In the kingdom of fauna... – DOVE;
4. What is Aphrodite sacred number – 6;
5. Who ended dispute between Aphrodite and Persephone... – ZEUS;
6. What is the name – THESEUS.

THE ADVENTURES OF Willy Beamish

The Adventures of Willy Beamish przenosi nas do małego amerykańskiego miasteczka, mającego swoje życie i swoje problemy. Ludzie są tacy sami jak wszędzie, rządni władzy i pieniędzy. Weźmy taką Leonę Humpford, właścicielkę koncernu TOOTSWEET. Niby to pomaga miastu, a po cichu dąży do zagarnięcia majątku swojej firmy i unieruchomienia miasta. W tym właśnie trzeba jej przeszkodzić, tym bardziej, że chce ona pozbyć się ojca Willy'ego – Gordona. Jak to zrobić – o tym dalej.

Interfejs użytkownika jest rozwiązany dużo prościej i wygodniej, niż w innych grach Dynamix'u. Częściowo wykorzystuje obrazki, a częściowo napisy. Klawisze funkcyjne, takie jak w poprzednich grach:

F2 – muzyka wł./wył., F5 – save,
F7 – restore, F9 – restart.
Poza tym: Ctrl–Q – quit

SZKOŁA

Na pytanie nauczycielki odpowiedz, że masz coś w uchu, na drugie – „nie". Otwórz stolik, białą kredką napisz na notatniku HALL PASS, weź wszystko. Gdy babka zaśnie, wyjdź z klasy; trenerowi powiedz, że masz pozwolenie i daj mu HALL PASS. W łazience Spiderowi zaoferuj grę elektroniczną, wyjdź ze szkoły.

DOM

Wejdź do domu (nie bierz świadectwa), psa zabierz na spacer; pójdź do kuchni, pogadaj z mamą, pobaw się z siostrą (nie bujaj jej za wysoko); gdy zatniesz się w palec, pójdź do łazienki, otwórz szafkę, wylej jodynę na palec i zalep go plastrem; w swoim pokoju pograj w Monster Squad, zabierz słoik z mrówkami i idź do jadalni; przy obiedzie daj psu jeść; pochodź po domu, potem zejdź na dół, i gdy Mama poprosi Cię o odżywkę dla Tiffany, pójdź do pokoju siostry, weź pamiętnik i zamień go w łazience na klucz do Nintari, teraz możesz pobawić się kolejką i idź spać.

NASTĘPNY DZIEŃ

Przy śniadaniu pogadaj z ojcem i umyj mu samochód, potem pójdź do domku na drzewie, zabierz komiks, porozmawiaj z dzieciakami; w pizzerii zróbcie sobie zdjęcie; gdy Spider znowu Cię dorwie, daj mu komiks; kiedy będziesz z powrotem w domku na drzewie, pogadaj z Dianą; w parku kup butelkę Slam Dunk Cola, postaw Horny'ego na starcie i napój go; wyjdź z parku i udaj się do miasta, weź z fontanny pieniążek, a z Lottomatu zabierz los i idź do domu; tam poleniuchuj trochę, i gdy mama zawoła, pójdź do przedpokoju a potem do jadalni; gdy opiekunka zamieni się w nietoperza, pobiegnij do pokoju Brianny, weź z fotela myszkę i pobiegnij do salonu, tam wskocz za fotel, rzuć mysz na stolik i gdy nietoperz usiądzie, wessij go w odkurzacz.

JESZCZE NASTĘPNY DZIEŃ

Pójdź z psem na spacer, później popłyń do miasta; tam weź blankiet, potrzebny do wzięcia udziału w żabich zawodach; odwiedź Golden Bowl i tak długo męcz bramkarza, aż zwoła brygadę; rzuć w nich świecą dymną i odkręć kluczem hydrant; teraz biegnij do TOOTSWEET i poproś o pomoc; gdy wrócisz do domu, idź spać.

I NASTĘPNY DZIEŃ

Weź psa na spacer, potem jedź do miasta na turniej; zarejestruj się, mrówki postaw na stole; w wyścigu zajmij jak najlepsze miejsce, po wyścigu biegnij do budynku i gdy złapie Cię policjant, zrób z kluczyka i koralików wahadełko, zahipnotyzuj go mówiąc słowa: HOOPA COILER AGAMMEMNON.

Wybiegnij z budynku; ze skutera wodnego zabierz radio i pędź do budki telefonicznej; tam postaw radio na półce i połóż na nim słuchawkę, wciśnij nagrywanie i zadzwoń do wróżki (555–3334), wyłącz nagrywanie, zadzwoń do Golden Bowl i gdy Ray podejdzie do telefonu, wciśnij PLAY; wyjdź z budki i wejdź przez okno do pokoju,

Gdy wejdzie facet, rzuć mu w twarz przepychaczkę, zabierz przepustkę i biegnij do Golden Bowl; barmanowi daj los, a potem weź magazyn dla mężczyzn; idź na nabrzeże; skuterem popłyń do Leony; porozmawiaj grzecznie z papugą, a potem idź do jadalni, zestaw ze stołu kielich i ściągnij obrus, weź kielich; obrus połóż pod zbroję i dotknij ją; podnieś hełm i rulonik; w kuchni rzuć w kucharza kielichem, podejdź do wielkiego kotła i wylej przed niego tłuszcz z patelni, przesuń kocioł; potem wskocz na taśmociąg, załóż babie hełm na głowę i wciśnij prawy przycisk na sterowniku.

Wybiegnij z kuchni; po akcji z żabami idź do fabryki, strajkującym daj czasopismo a strażnikowi przepustkę; wejdź do fabryki, włącz urządzenie i podaj kod (dół, góra, środek, góra), przesuń drążek w prawo i, jeśli policjanci spadli, uciekaj w prawo, włącz urządzenie i wpisz kod (TRAM); gdy będziesz biegł po taśmociągu, podskocz, weź kapelusz i rzuć nim w faceta, szybko skocz na rurę a potem do wózka; korzystając z mapy pojedź do wielkiego kotła; gdy Leona się potknie, rzuć w nią jojem i wyłącz maszynę.

Betut



Wzorcowa rodzina z ZChN przy korycie, Amiga



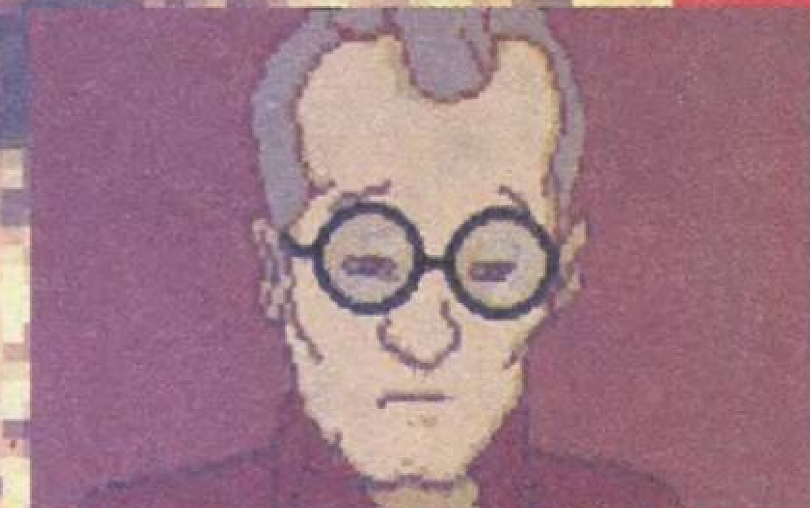
Duch Dziadka prowadzi cię przez zawiłości życia pętaka w amerykańskim miasteczku, Amiga



BRIANNA - młodsza siostra, która lubi po francusku, Amiga



DUFFY - prawdziwy i zaufany przyjaciel Willego



GORDON - zestresowany ojciec, dzieci zrobił chyba przypadkiem



SHEILA - ach... mieć taką matkę ...za żonę



TIFFANY - prawdziwa PUNK'owa dusza



SPIDER - jednym słowem kawał drania

16 BIT

DYNAMIX
1991

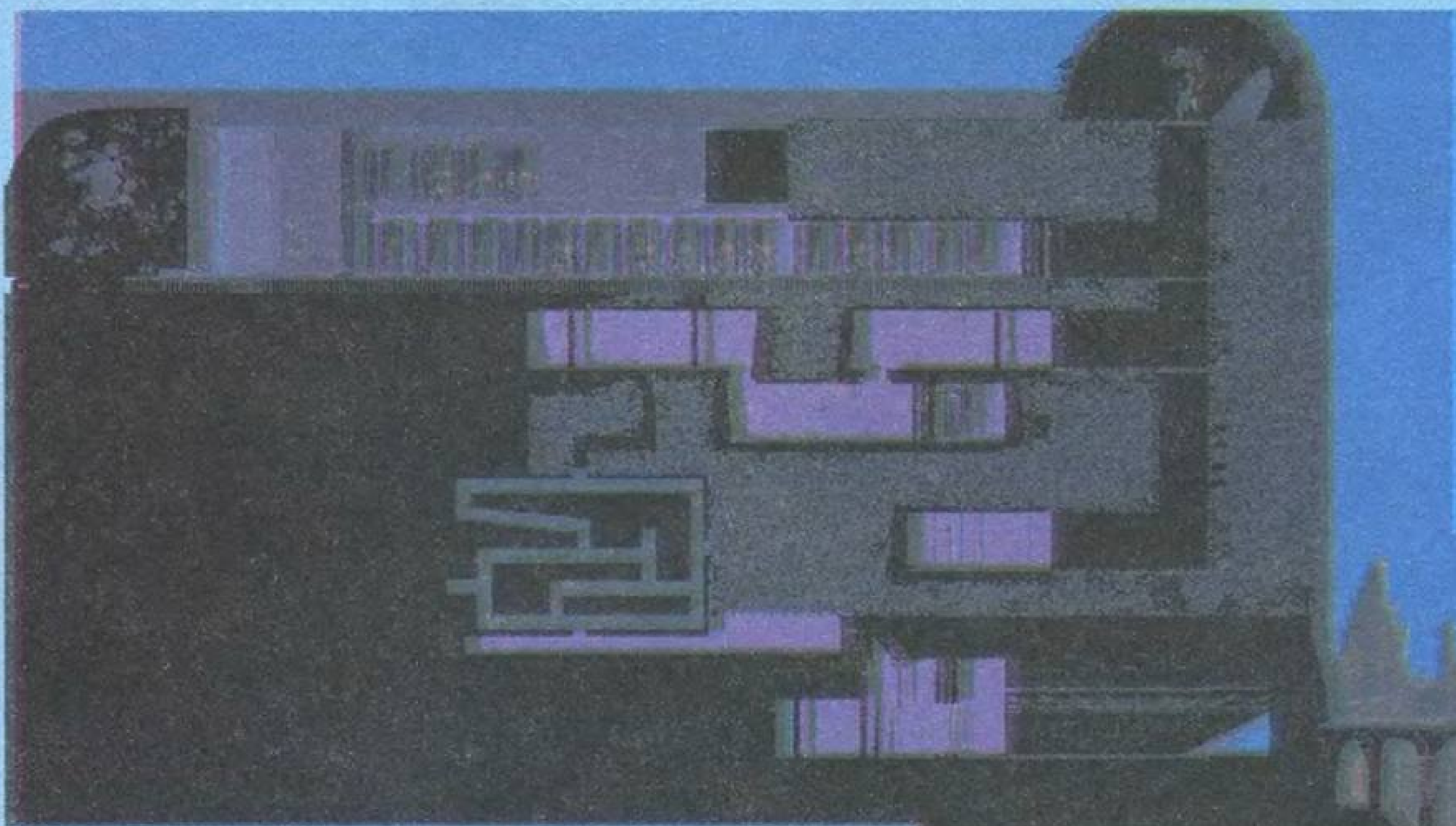
AMIGA
PC VGA
(SOUND BLASTER)

OKO
UCHO
SUPER

Jacek: perfekcja, bardzo mi się podobała, po prostu prawdziwa.

Nie jestem pierwszy, ani nawet dziesiąty, który będzie za chwilę zachwycał się Another World. Przeróżne mutacje intrygi zawiązywanej kilkudziesięciosekundowym intro, opisy mrożących krew w żyłach wygibasów profesorka w korytarzach Innego Świata – to wszystko już było.

Gra powstawała dwa lata. Eric Chahi sam zrobił grafikę, animację, efekty dźwiękowe i zebrał to w jedną całość. Ścieżkę dźwiękową pomógł dopisać Jean-Francois Freitas. Nie można nie wspomnieć, że Eric w momencie zasiadania do pracy nad Another World miał za sobą kawałek czasu spędzony w firmie Delphine, gdzie pracował przy grach Future Wars, Operation Stealth i Cruise for a Corpse.





Widok na miasto z Innego Świata, PC



Another World tworzył na własną rękę, lecz z gotowym produktem zapukał z powrotem do Delphine, która zgodziła się wydać grę, osiągając wielki sukces rynkowy. O uznaniu ze strony nie tylko graczy, ale i osób związanych z programowaniem może świadczyć następujący dopisek, zrobiony przez pirata na nielegalnej kopii gry: „Ciężka praca Francuzów i jeśli ci się podoba, musisz ją kupić, bo jest warta każdej złotówki".

Czym zajmuje się Eric teraz, gdy gra już przebrzmiewa? Może realizuje następną grę, związaną z enigmatycznym pożegnaniem „Go back to Another Earth", jakim uraczył nas na koniec Another World.

Nie sposób nie streścić smacznej wstępnej intrygi, w której Lester Knight Chaykin cichcem przyjeżdża do laboratorium, by sobie w nocy popracować, tzn. poprzyspieszać cząstki elementarne. Laboratorium jest schowane głęboko pod ziemią i strzeżone przez komputer o dużym poczuciu humoru. Więc gdy Lester tak sobie przyspieszał te cząstki, gruchnął spory piorun i wyładowanie „wpadło" do tunelu akceleratora. W rezultacie zrobiło się duże BUM! i Lester razem ze swoim biurkiem został przeniesiony gdzieś daleko. Nie wiadomo, czy w czasie, czy w przestrzeni, ale w miejsce zdecydowanie nieprzyjemne.

Nasz bohater znalazł się w wodzie, biurko od razu utonęło, a Lester jeśli nie chce być zjedzony lub utopiony, powinien szybko wypływać.

Dalej już samo życie – gra, gra i jeszcze raz gra. Zastanawiałem się, czy warto opisywać procedury przechodzenia kolejnych etapów i przeszkód. Zapadła decyzja pozytywna, bo naprawdę warto poznać pomysły Erica, którymi wzbogacił bieganinę po Innym Świecie.

Zaczynamy na otwartej przestrzeni, zasiedlonej przez uzębione pijawki, na które pomaga tylko mocny kopniak. Warto rozdeptać wszystkie, bez litości. Potem spotykamy czarnego lwa z kłami, którego należy po krótkiej ucieczce wykiwać, skacząc na linę. Bieg w prawo i zamaskowane postacie wykańczają bestię, a my lądujemy w klatce.

Tutaj wystarczy rozhuśtać się odpowiednio rytmicznie i klatka spada strażnikowi na głowę. Krótka konwersacja z naszym nowym przyjacielem, zabieramy pistolet i osłaniając „naszego" posuwamy się w prawo. Broń, oprócz zwykłego ognia (uderzenie spacji) jest zdolna do postawienia czasowej zapory energetycznej (przytrzymanie spacji) lub strzału skumulowaną energią (spacja trzymana co najmniej pięć sekund). Broń jest prawie rozładowana, więc ostrożnie z jej częstym wykorzystywaniem.

Windą jedziemy na górę, by pozachwycać się widokiem na Inny Świat. Potem na sam dół, gdzie tylko refleks pozwoli zastrzelić obcego i wyłączyć generator prądu. Piętro wyżej warto wykorzystać przebojowe własności pistoletu by przedostać się przez zamknięte drzwi. Potem kolega wpuści cię do tunelu przez właz w podłodze a sam rozprawi się z następnym obcym.

Znajdziesz się w systemie tuneli wyposażonych w jadowite wentylatory. Jedyne wyjście, to turlać się w odpowiednią stronę, aż do szczęśliwego wypadnięcia przez dziurę w suficie następnej komnaty.

I tu nareszcie możemy sobie podładować broń, by odtąd bez przeszkód grać maksymalną mocą w ściany, drzwi i ruchome cele. Biegniemy w prawo, częstujemy pociskiem ospałego strażnika i skaczemy z rozpędu przez zerwany mostek. Nic z tego, odstęp jest za duży, ale przynajmniej spadliśmy na skalną półkę. Od czego pistolet? Za chwilę dziura w ścianie zaprasza nas absolutną czernią.

I wkraczamy w podziemne labirynty. Najpierw należy dostać się na sam dół i biec w w prawo omijając przede wszystkim spadające kamienie. Potem konkurs skoków przez dziury i sidło-szczęki, by na końcu wywalić z pistoletu pozornie nieistotne drzwi, za którymi czeka tylko przestronne pomieszczenie.

Wracamy, ale od pewnego momentu już górą, a nie dołem. Strzałem warto spłoszyć czerwonego nietoperza, by na sąsiednim ekranie pochwyciły go macki. Skacząc po stalagmitach przedostajemy się w lewo, na trójkątny kawał skały. Odstrzeliwując mu podstawę z lewej strony robimy sobie wspaniałe schody na górę!

Następny maraton przez trzy ekrany wyrw, prowadzi nas do podziemnego zbiornika pod wodospadem. Tu potrzebny jest mocny strzał w dno zbiornika i szaleńcza ucieczka przed goniącą nas wodą. Wbiegamy na „korek", który za chwilę zostaje wysadzony ciśnieniem wody i winduje nas o jedno piętro do góry.

1 6 B I T

DELPHINE

1 9 9 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

AMIGA
ATARI ST
PC HERC., EGA, VGA (SOUND BLASTER)

OKO
UCHO
SUPER

Pegaz Ass: gra trudna jak cholera, przy odrobinie wprawy daje się przejść w 20 min., dla mnie wydarzenie ubiegłego roku.

Udajemy się w prawo przez jeszcze jedną małą zaporę. Warto wejść schodami na wyższe piętro i sprytnie załatwić strażnika skacząc i strzelając bezpośrednio po wejściu na dany ekran. Biegniemy dalej w prawo i napotykamy groźnego uzbrojonego gościa. Procedura wykańczania jest prosta: postawić zaporę przy samych drzwiach, potem jeden krok, drzwi otwierają się i gość rzuca ognistą kulę. Krok w tył, drzwi zamykają się, kula odbija się i wraca do zdziwionego gościa, którego zdziwienie oglądasz jeszcze przez chwilę w postaci zwęglonej.

Biegniemy dalej, ładujemy pistolet i napotykamy kopułę z podwieszonymi linię energetyczną. Wracamy na powierzchnię tą samą drogą, nabierając po drodze powietrza.



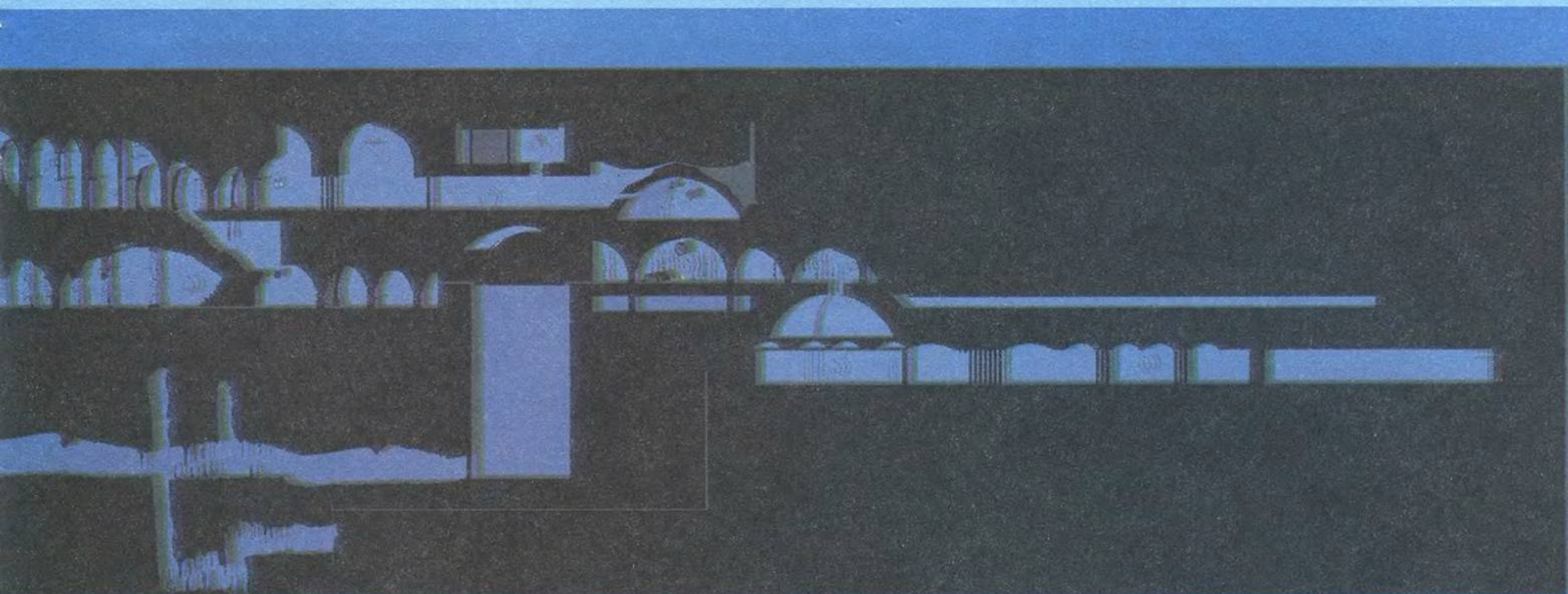
Biegniemy nadal w prawo. Mijamy zwłoki rozwalone wcześniej spadającą kulą i wskakujemy w niewielki otwór. Teraz szybko! Strzał w prawą ścianę i zdecydowany bieg, bo każde zawahanie oznacza trafienie latającymi pociskami. Powinniśmy zauważyć naszego koleżkę czołgającego się w tę samą stronę, nad sufitem. Na końcu stajemy pod klapą w suficie i ostrzeliwujemy się dzielnie. Po chwili przyjaciel wciągnie nas przez klapę i wywinduje na górę.

Straszymy go pistoletem, wtedy on naciska tajny przycisk i blokuje wszystkie drzwi. Nie przejmując się, idziemy w prawo i wchodzimy na górę. Tam rozwalamy drzwi, za którymi stoi uzbrojony facet, ale chwila! Należy pozwolić mu wypuścić przynajmniej cztery ogniste kule, zanim poczęstujemy go kulką. Lecimy w lewo, zjeżdżamy w dół i od razu klękamy do strzału, bo gdy gość strzeli rozwalając drzwi, strzelamy my, rozwalając gościa. Zjeżdżamy jeszcze niżej i strzelamy w przełącznik światła. Powrót na górę i w prawo i okazuje się, że w podłodze jest ogromna dziura. Wskakujemy, biegniemy w prawo i skaczemy tak, by nie spaść piętro niżej. Przekładamy dźwignię otwierającą klatki z bestiami, skaczemy w dół i szybko biegniemy w prawo. Windujemy się w górę, włączamy podłogę, ratując naszego przyjaciela i obaj wchodzimy do dziwnego czarnego czołgu.

Czołg wtacza się na arenę. Operując konsolą, należy jednokrotnie wcisnąć każdy guzik, a gdy pojawi się duży zielony przycisk, to wdusić go wystrzeliwując się w górę.

Lądujemy w ogrodzie z basenem, z którego natychmiast uciekają syreny. Biegniemy w prawo, odpierając ataki strażników, spotykamy kolegę i nagle... spadamy w dół! Łapie nas silna dłoń i wyciąga z opresji. Za chwilę dostajemy kopniaka, bo uratował nas nie przyjaciel, tylko jakiś oprych z czerwonymi oczami. Za chwilę „nasz" rozprawi się z nim, a w każdym razie będzie próbował. W tym czasie musimy doczołgać się do dźwigni i w odpowiednim momencie uruchomić mechanizm dematerializujący oprycha. Druga dźwignia otwiera wyjście na powierzchnię. Czołgamy się w tył i za chwilę teleport wynosi nas na dach, gdzie czeka już skrzydlaty smok. Za chwilę dołączy do nas kolega i razem pofruniemy w siną, a raczej niebieską dal. Do zobaczenia!

Martinez



ANOTHER WORLD

Świat dało się zrobić w sześć dni, a Another World w dwa lata.

kulami. Należy zaobserwować moment, w którym odbicie obcego w kuli nie porusza się i strzałem spuścić mu kulę na łeb! O trafieniu świadczy krótki krzyk i trzask padającej na ziemię broni.

Wracamy tą samą drogą w lewo, potem schodami w dół i załatwiamy kolejnego strażnika metodą strzał+skok. Trzeba jeszcze odstrzelić żyrandol, uwalniając z celi naszego przyjaciela! Biegniemy w prawo i... porażka. Patrolujący okolicę uzbrojony strażnik pochwycił Lestera i teraz trzyma go, jak ulegałkę. Ale co to dla nas! Kopniak w miękką okolicę, krótki sprint, przewrót, chwytamy broń i strzał! Jeśli zdążyliśmy, to strażnik występuje już w postaci popiołu.

Dwa kroki w prawo i stoimy nad brzegiem basenu, albo lepiej szerokiej studni. Skaczemy, nurkujemy i płyniemy w lewo. Okolica jakby znajoma, bo to są przecież... zalane wodą podziemia! Nabieramy powietrza w jednym z syfonów i nurkujemy jeszcze głębiej. Znajdujemy komnatę, gdzie można wyjść na skalną półkę i pooddychać. W sąsiedniej komnacie strzałem odcinamy

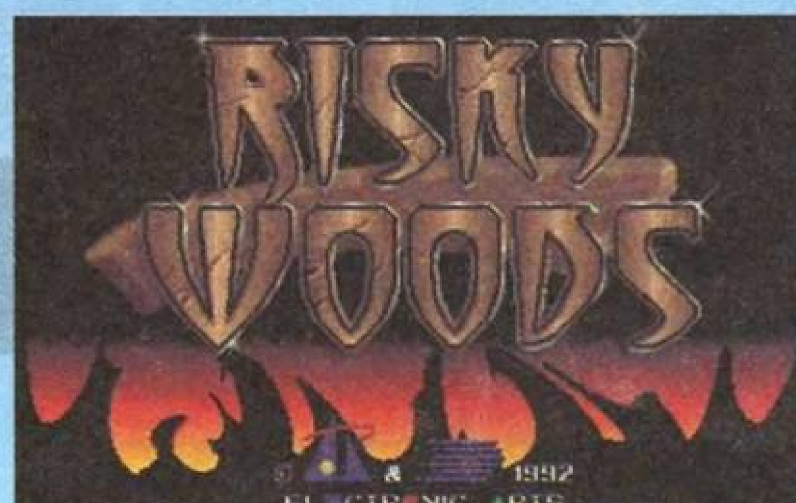
Znajdziemy się znów na otwartym terenie, ograniczonym skałą i wartownią, w której nasz przyjaciel jest trzymany pod bronią. Wartownię należy okrążyć i zaatakować z drugiej strony. Wbiegamy, stawiamy zaporę, krok bliżej, mocny strzał i za chwilę gość leży. Nasz kolega zdążył w tym czasie załatwić drugiego strażnika i uważaj, by go nie trafić. Obaj biegniecie w prawo do głębokiego szybu. Przyjaciel przerzuca cię na drugą stronę i sam skacze, ale zawisa na skraju. Teraz skaczemy w lewo i rozprawiamy się z uzbrojonym patrolem. Udajemy się dalej w lewo i widzimy grupę obcych uciekających na arenę. Ostatni nie załapuje się już z powodu zapadnięcia kraty.

Kody dostępu:

LDKD	– początek
HTDC	– w klatce
CLLD	– czołganie w tunelach
LBKG	– po wypadnięciu z tuneli
XDDJ	– w podziemiach
FXLC	– na końcu podziemi
KRFK	– wyjście z podziemi
KLFB	– początek zamku
TTCT	– koniec zamku
LFCK	– przy basenie
TBHK	– przy basenie, duży zabity
BRTD	– przy basenie, prąd off
TFBB	– wartownia
TXHF	– przed areną
CKJL	– w czołgu



R!SKY WOODS





„Aaaaaaa!" – krzyknął Ryzykowny Drewniak. „Czego ode mnie chcecie?! Co, dziecko wam zjadłem?!" – wrzeszczał. Nie wiedział, biedny, że oni go nie słyszą. Wszystko co umieli, to zabijać. Nie posiadali nawet daru mowy, węchu i słuchu. Nie umieli widzieć, mimo tego, że mieli oczy. Po prostu czuli wroga. A jak go raz poczuli, to walczyli do końca. Teraz, gdy stanęli przeciwko łagodnie wyglądającemu chłopaczkowi, koniec przychodził coraz szybciej. Tym szybciej, że chłoptyś przed załadowaniem gry uruchomił nieśmiertelność.

No dobra, nieśmiertelność działa, ale kolizja sprite'ów nie jest wyłączona. Zadanie więc nie jest takie łatwe, bo potworki mocno przeszkadzają. Tak naprawdę, to sam nie wiem, o co w tej grze chodzi. Ale to nie jest najważniejsze. Ważne jest to, że można sobie poszaleć w towarzystwie ładnej (i młodej) muzyczki i graficzki.

Starania autorów o stworzenie atmosfery strachu, niepewności, czy jak tam to jeszcze nazwać, spełzły na niczym. To co się odczuwa jest raczej porównywalne z przeżyciami związanymi z przejazdem kolejką strachu w lunaparku. Ale przecież chodzi o to, by cieszyć się rzeczami najprostszymi. Takimi właśnie jak Risky Woods.

Gra jest podzielona na 3 etapy. Etap pierwszy to góry. Czyhają w nich na Ciebie, jak zwykle, różne niebezpie-

MOONSTONE





Ciach, mach i głowa odpadła. Scenka niby z Barbariana, ale niestety w dużo gorszym wykonaniu. No, bo jak porównywać C64 z IBM? Nie do porównania! Czego ja w końcu chcę od biednych programistów z firmy Mindscape. Zdobyli się na wysiłek i spłodzili MOONSTONE. A to już duży sukces, tym bardziej, że powstała on w roku 1992.

Sam pomysł może jest nowy, za to nie było jeszcze tak dennej gry opartej na tak dobrych książkach. Gra próbuje bowiem wprowadzić nas w czasy Hobbitów i Conana. Walki z potworami na bagnach i z dzikami mają odzwierciedlać ciężkie boje Cymmeryjczyka, a przesuwanie hełmu po mapie naśladuje podróże Małego Ludku. A wszystko to kryje się pod nazwą Kamień Księżycowy. Nieciekawy tytuł wziął się z tak zwanego celu gry, tzn. od jakiegoś głazu, który spadł z łysej planety. Pojedziemy tu i tam, mieczem zarządzimy, kamień odbijemy i zaniesiemy go do Stonehenge. Gry nie skończyłem. Szczerze mówiąc, wolałem zająć się czy innym. Chociażby uczeniem się na pamięć rosyjskiej czytanki „Poslje bała".

Wskazywanie kierunku następnego ruchu jest dokonywane na sporej mapie taktycznej, po której poruszają się też współzawodnicy. Widać sporą inspirację wspaniałym Iron Lordem. A pod powłoką „strategii" znajduje się część zręcznościowa. Właściwie jest ona głównym tematem gry, gdyż wszystko inne to g...., jak śpiewa PABIEDA. Jedyne, przy czym można się pobawić grając w MOONSTONE, to dekapitacja przeciwnika. Często zaś bywa, że to właśnie my dostąpiliśmy zaszczytu oglądania swojej głowy na trawniku. Nie ma się więc czym przejmować. Jeśli coś idzie nie

NO EX!T





There's no exit! Jeśli zacząłeś czytać, musisz skończyć, a jak już skończysz, to z pewnością zaczniesz grać! To chyba normalne, że tak się stanie, gdyż i gra jest dobra, i opis.

Na pierwszy rzut oka NO EXIT wydaje się być pospolitą zręcznościówką, tak też właśnie jest. Na próżno doszukiwanie się głębszego sensu. Jedynym celem jest zabicie przeciwnika, a do tego nie potrzeba innych umiejętności oprócz kopania, nawalania piąchami, parowania i robienia uników. Te ostatnie są chyba najważniejsze, chociaż wiadomo, że samą obroną się nie wygra.

Pomysł znany jest od dawna: coś w rodzaju turnieju, w którym walczy się z karatekami o coraz większych umiejętnościach (zmieniają się również ich twarze i sceneria walki). Niby prosta sprawa, ale można się nieźle naciąć, gdyż ich styl walki nie jest porównywalny ani z jakością mistrza z Kung-Fu Master, ani z pajacami z IK+, których wystarczyło trochę pokopać, by zmiękli. Tutaj trzeba czegoś więcej, a mianowicie szybkości. Uratować Cię mogą jedynie błyskawiczne ataki i jeszcze szybsze uniki. W innym przypadku opuścisz pole walki z głową pod pachą, a turniej rozpocznie się od nowa. I tak w kółko.

Przed rozpoczęciem gry ustawiasz sobie cechy, na które podczas walki będziesz zwracać uwagę. Są to:

l: vivacity–rześkość,
g: strength–siła,
p: resistance–odporność,
d: efficiency–skuteczność.

Nie zauważyłem, by wprowadzały one coś znacznego do gry, niemniej chyba mają jakiś sens.

Chociaż nasz muskularny ludzik zbudowany z pixeli ekranowych potrafi zadawać całą masę ciosów, ja szczególnie polecam piąchę. <Lewo> i <Fire> daje nam mocarny cios ręką, który charakteryzuje się poza tym szybkością wykonania. Żadne kopniaki, podskoki i przewroty. Piącha rulez! Nie spóźniaj się z wydawaniem ciosów, bo przeciwnik

CAVEMAN N!NJA





Caveman Ninja należy do najbardziej klasycznej klasyki gier zręcznościowych. Podstawową cechą gier zręcznościowych jest zręczność w oskubywaniu małolatów z pieniędzy. Mowa oczywiście o tzw. coin-ops czyli automatach ustawianych np. w przejściach podziemnych na całym świecie, nie tylko w Warszawie pod Dworcem Centralnym. Angielska nazwa tychże automatów może być przetłumaczona jako „monetka, łups! – nie ma monetki".

Wspomniane automaty mają zwykle zredukowaną do minimum automatykę, tzn. sterczy z nich joystick i półtyskują ze dwa przyciski („fajery", nie mylić z fajerkami z pieca). Gry nie są również wyszukane, w końcu służą po to, by w nie grać ciągle, w kółko i bez końca.

Caveman Ninja jest jak najbardziej zdrowym przedstawicielem swego gatunku. Na początku wita nas słuszną, reprodukcyjną sceną, w której kilku jaskiniowców skrada się w kierunku niedużego szałasu, potem trzask! bęc! i każdy wywleka za włosy swoją wybrankę. Na końcu, sapiąc i stękając, podąża maruder wlekąc za włosy sto kilo żywej wagi babska. Co to wszystko ma oznaczać? Intel jeden raczy wiedzieć, w końcu każdy, nawet najbardziej błahy rozkaz wychodzi spod jego ręki :-).

Zasiadamy do właściwej gry. W pięknej, dżunglopodobnej scenerii spacerujemy (oczywiście w prawą stronę) uzbrojeni w maczugę i częstujemy ciosami zamierzających się jaskiniowców. Bez obrazy, ale nasza facjata nie wy-



czeństwa i zadania. Główne zadanie to przejście do drugiego etapu. W tym celu musisz zebrać wszystkie klucze–oczy, które otwierają mury zagradzające przejście (FIRE+góra). Pamiętaj też o tym, by rozwalać wszystko, co się rusza. Z zabitego wypadną pieniążki, za które pod koniec etapu będziesz mógł sobie kupić extra broń (bumerang, ogień albo inne żelastwo). Czasami może na Ciebie również spaść skrzynia z pieniędzmi i różnymi przedmiotami. Jeśli masz nieśmiertelność, nie musisz ich zbierać. Są to bowiem dodatkowe życia, czas i inne drobnostki.

Etapy kolejne różnią się od siebie tylko scenerią i kilkoma nowymi potworami. Jak łatwo się domyśleć, je też trzeba zabić. I tak aż do końca.

Ogólnie mówiąc, Risky Woods to kolejna gra z typu „idź w prawo i strzelaj do wszystkiego". Nie odbiera to jej jednak uroku. Nie można również powiedzieć, że dodaje. Ale, na szczęście, są jeszcze tacy, którzy potrafią się bawić nawet przy największym badziewiu.

Croopa



tak, najodpowiedniejszy ruch to F8 (spod Nortona, of kors) i wszystkie problemy są z głowy. Przyjdzie to nam tym łatwiej, że oprawa graficzna i muzyczna są na miarę XL, przynajmniej w wersji na peceta. Amigowska wersja przedstawia sobą znacznie więcej pod względem graficznym, ale nie ma się co łudzić, treściowo jest podobnie potraktowana.

Jest zapewne grupa ludzi, którym poleciłbym MOONSTONE. Są to mianowicie ci, którzy nie wierzą, że można jeszcze w latach 90. robić knoty na IBM'a (drugi przypadek – Magic Candle II). Tymczasem, z całą odpowiedzialnością, życzę wszystkim wesołej zabawy. I oby Wam się miecz nie połamał!

Bruner



Mordobicia to rubryka poświęcona w całości grom siłowym. I chociaż nasz dobór „mordobić" może być kontrowersyjny, polecamy opisywane tu gry jako źródło emocji i mocnych wrażeń. Przysyłajcie nam swoje typy ulubionych „rozluźniaczy" – kryterium jest subiektywne – gust...

MORDOBICIA!

Lubimy sobie poszaleć, co? Lubimy! No, to w czym problem? Czy nasze mózgi są aż tak skostniałe, że potrafią tylko myśleć? O nie! do tego nie można dopuścić, bo co to za życie bez wyżycia?! Jeśli więc mamy jesze istnieć, każdy z nas, nawet jeśli ma refleks redaktora naczelnego rocznika statystycznego, powinien się troszkę poruszać. Mały trening dłoni jest tu bardzo wskazany, i nieważne, czy głowa przy tym pracuje. Wprost przeciwnie. Wszystkie siły powinny być kierowane w stronę bezmyślnego biegania, skakania, strzelania.

Jeśli rodzice zmuszają Cię do myślenia, a Ty masz go najzwyczajniej dość, zagraj po prostu w MOONSTONE – grę pozorującą strategiczną. No i gdy taki „myślący" rodzic wparuje do pokoju, będziesz mógł spokojnie powiedzieć: „O co chodzi, przecież tu trzeba myśleć, z kim najpierw walczyć!". Tak naprawdę, to w MOONSTONE chodzi tylko o nawalanie mieczem, a cała gra to mutant, naśladujący, bez powodzenia zresztą, Centuriona albo Defender of the Crown.

Ci zaś, których tzw. siła wyższa nie obchodzi, znajdą coś dla siebie w No Exit i Risky Woods. Ta pierwsza to najzwyczajniejsza nawalanka, a druga jest jeszcze prostsza: idź w prawo i zabijaj. Jeśli jednak jesteś miękiszonowego serca, to polecam Caveman Ninja – mniej ninja, a bardziej jaskiniowiec, ale za to bardzo smakowita, kolorowa i skoczna gierka. Ja jednak obstaję za tym, by gry uczyły raczej, jak tworzyć życie, a nie jak je odbierać. Z braku laku pozostaje mi krew. Idę więc grać i Tobie radzę to samo.

Betut





jest raczej szybki i uderzać należy z wyprzedzeniem.

Jeśli masz kłopoty z powaleniem przeciwnika, istnieje pewien czar, który zamienia Cię w potwora. Rzuca się go wciskając <strzałka w górę>. Można go jednak użyć tylko trzy razy podczas całego turnieju. Radzę więc czarować tylko w ostatecznych sytuacjach, bo wcześniej mija się to po prostu z celem, tym bardziej, że walka potworem jest bardzo prosta. Umie on tylko zadać jeden cios, a mianowicie: FIRE+lewo/prawo. Cóż to więc za przyjemność i nauka z takiej walki?! Lepiej już pograć z kolegą–cieniakiem, który pierwszy raz widzi No Exit. Wtedy mu pokażesz, co to znaczy być szefem. Jeżeli zaś nie masz nikogo pod ręką, po prostu zwolnij sobie szybkość, używając klawiszy F1–F5. Będzie to jakby całkiem inna gra, dużo ciekawsza, choć z błędem: na wolnych obrotach zadawanie ciosów jest niemożliwe. Nie przejmuj się jednak, niedługo i tak zapomnisz o No Exit.

Croopa



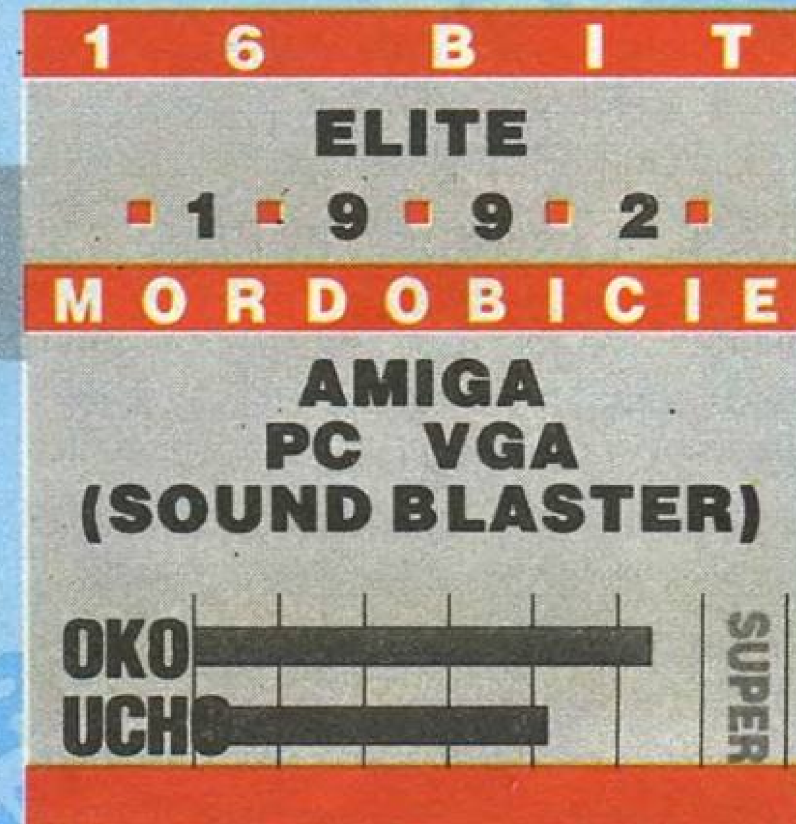


gląda wcale lepiej... Trafieni kolesie pozostawiają na murawie różnoraki dobytek, głównie produkty spożywcze, które pomagają nam regenerować siły. Możemy też zmienić uzbrojenie np. na siekierkę, albo też pogardliwie ziać ogniem.

Należy wystrzegać się kilku nieprzyjemnych zagrań ze stron jaskiniowców. Jeden schowany jest w krzaku i zza liści śle swoje kamienne kwestie. Inny nadlatuje jaskiniowym helikopterem, a jeszcze inny targa kawał głazu. W górze latają pterodaktyle, a na ziemi... chrapie wielki dinozaur! Na końcu levelu napotykamy przypalowaną księżniczkę, którą oczywiście wypada uwolnić. Musimy zmierzyć się z samym dinozaurem, częstując go trzy razy z całej siły.

Czy trzeba dalej relacjonować? W towarzystwie perfekcyjnej grafiki wędrujemy dalej, w poprzek wodospadu i jeszcze dalej, w dżunglę. A więc, miłej wyprawy, ale koniecznie przyślijcie widokówkę!

Martinez



Zanim zadowolony siądziesz w fotelu pilota, czeka Cię mała weryfikacja legalności kopii. Na ekranie ujrzysz wyrysowany kształt maszyny bojowej. Jeśli na stole obok Ciebie leży oryginał gry, nie ma problemu. A jeśli nie...

Oto drobna pomoc: helikoptery (Mi-24 Hind-D, UH-60 Blackhawk, Hughes 500 MD), czołgi (M1A1 Abrams, M2A1 Bradley, Merkava Mk2, T-74), wyrzutnie rakiet (SA-6 Gainful, SA-8 Gecko, SA-9 Gaskin, SA-13 Gopher, M48A1 Chaparral), działka plot (M163 Vulcan, M247 Sgt York, ZSU-23-4 Shilka, ZSU-57-2), pojazdy gąsienicowe (MT-LB, BTR-70, BMP-2, M113A3).

MENU GŁÓWNE

Po poprawnej odpowiedzi przechodzisz do menu głównego gry. U góry ekranu znajduje się linia zawierająca cztery opcje: kartotekę pilota, scenariusz (region świata), poziom trudności oraz stopień realności gry. Zmiany, które wprowadzasz w każdej z tych opcji, są wyświetlane na ekranie w postaci kartki zawierającej wszystkie potrzebne dane. Gdy uznasz, że konfiguracja jest już w pełni poprawna, kierujesz kursor na CONTINUE i wciskasz FIRE.

DUTY ASSIGNMENT – inaczej scenariusz lub region świata. Początkującym autorzy zafundowali prawdziwy poligon w USA. Dla innych – cztery zaognione punkty świata – dokładny opis znajdziecie pod koniec tego artykułu.

STYLE OF FLYING SELECTION – niezależnie od scenariusza, należy wybrać jeden z trzech stopni trudności. Najbardziej ekstremalne warunki polecane są w połączeniu z misjami w Zachodniej Europie – wrażenia są wtedy naprawdę niezapomniane.

ENEMY & REALITY SELECTION – tu można „dać sobie na maksa", to znaczy wybrać lot realistyczny, z efektami atmosferycznymi i trudnymi lądowaniami. Wybranie pierwszej linii wroga sprawy już właściwie nie pogorszy, ale czemu nie? Szanse przeżycia zamykają się w 10% – dlatego też początkującym proponuję zapomnieć o tym co wyżej i ustawić pilotaż uproszczony (EASY).

CIĄGLE NA ZIEMI

Przed Tobą jeszcze dwie ważne czynności: odprawa oraz uzbrojenie helikoptera.

Pierwsza z nich (BRIEFING) trwa raczej krótko. Posiadacz oryginału powinien zapamiętać hasło (PASSWORD), ponieważ przy lądowaniu zostanie zapytany o odzew (COUNTERSIGN), który znajdzie na liście w pudełku. Każdy gracz natomiast MUSI znać warunki atmosferyczne, położenie celów oraz wyposażenie wroga. Szczególnie to ostatnie jest ważne, gdyż inaczej nie wiadomo, co załadować do śmigłowca, by jego siła bojowa była największa.

GUNSHIP

Gunship nie jest grą nową, ani też nieśmiertelną. Pragniemy jednak przypomnieć, jak wyglądał i jak zachowywał się jeden z lepszych i bardziej jak na swoje czasy zaawansowanych symulatorów. Gra zaskakuje przede wszystkim różnorodnością misji i ukształtowań terenu. Udostępnia szeroką gamę wyposażenia a przeciwnikom nie zakrywa oczu – są naprawdę niebezpieczni i dobrze uzbrojeni. Gra jest dostępna na prawie wszystkie komputery (nawet wersja kasetowa na Commodore!) i mimo ukazania się solidnego make-up w postaci Gunship 2000, wciąż jest kilka osób, które wracają do niej.





Uzbrajanie (ARMING) to ostatnia z czynności lądowych. Na schematycznym rysunku widać helikopter ze standardowym wyposażeniem, kompletem amunicji do działka i pełnymi zbiornikami paliwa. Charakterystyka rakiet, które może zabrać Apache powinna pomóc Ci w wyborze.

AIM-9L Sidewinder – jedna z najbardziej znanych rakiet powietrze-powietrze systemu „Fire & Forget". Odpalenie jej wymaga złapania nieprzyjacielskiego samolotu w celownik laserowy sterowany kamerą (TADS). Efektywny zasięg działania wynosi 10 mil, skuteczność ponad 80%.

AGM-114A Hellfire – typowa rakieta powietrze-czołg, która podobnie jak Sidewinder wymaga pomocy celownika laserowego. Powinna być odpalana tylko wtedy, gdy nieprzyjacielski obiekt znajduje się w środku celownika głównego, w innym przypadku zawodność dochodzi nawet do 30%. Przedział efektywnego działania to 0.3 – 3 mili. Idealna do ataków na cele „twarde", takie jak pojazdy gąsienicowe i bunkry; przeciwko piechocie, lotniskom, działom kompletnie bezwartościowa.

2.75 FFAR – niekierowane rakiety powietrze-ziemia; jedynym „wyznacznikiem" jest dla nich celownik główny. Po odpaleniu (najlepiej z 0.6 – 1 mili od celu) lecą prosto w ziemię. Zalecane przeciwko wrogiej piechocie, lekkim działom etc.

30mm Cannon – to wprawdzie nie rakieta, ale za to najbardziej przydatna „kosiarka", jaka istnieje. Po uchwyceniu celu przez TADS, działko może zmieść z powierzchni każdy obiekt leżący nie dalej niż 0.6 mili (nawet T-74!!!). Wyjątkowo użyteczne na małych wysokościach i jedyna obrona przed Mi-24 po wyczerpaniu się, małego przecież, zapasu Sidewinderów.

KOKPIT

Nareszcie zakończyłeś papierkową robotę i zasiadłeś przed sterami Apache'a. Z masy przyrządów i wskaźników, które widzisz przed sobą, części prawdopodobnie jeszcze nie znasz.

Centrum ekranu zajmuje komputerowa imitacja widoku z kabiny. Na jej powierzchni operuje celownik laserowy TADS, wyszukujący i śledzący cele dla broni pokładowej. Nieruchomy krzyż to celownik główny.

U góry ekranu znajduje się linia złożona z 14 liter, która informuje nas o zniszczeniach helikoptera (kolor zielony – stan normalny, kolor żółty lub czerwony – uszkodzenie).

Tablica przyrządów zajmuje dolną część ekranu. W jej środku króluje wyświetlacz kamery (CRT), w którym uzyskuje się powiększenie znalezionego celu (TARGET) lub też odbiera wiadomość z centrum dowodzenia (MESSAGE). Pod nim widać panel broni pokładowej – aktualnie przez Ciebie używane są zaznaczone innym kolorem.

Jeśli chodzi o sprzęt typu AAA (Anti-Aircraft Artillery), to posiada on z reguły systemy optycznego szukania i śledzenia. Dlatego większość manewrów, uników i rzucanie flar daje mizerne efekty. Nie polecam więc tego rodzaju praktyk i proponuję zwykłe działko 30mm.

JAK? – PO RAZ DRUGI

Podstawowym niebezpieczeństwem podczas lotu są cele ukryte. Z istnienia ich zdajesz sobie najczęściej sprawę dopiero wtedy, gdy masz już w bebechach kilka pocisków 60mm lub sporą rakietę. Dlatego też najlepiej jest na samym początku gry wznieść się na wysokość pow. 1000 stóp – ukażą się wszystkie nieprzyjacielskie cele. Od tej chwili czynnik zaskoczenia przestanie istnieć i będziesz mógł bardzo dokładnie zaplanować sobie bezpieczną trasę do celu.

Apache został stworzony głównie do niszczenia czołgów (coś w stylu A-10 Tank Killer). Dlatego też tak ważne miejsce w uzbrojeniu zajmują rakiety Hellfire. Przy ich pomocy powinieneś sobie poradzić z każdym pojedynczym celem. Gdy natomiast trafisz na grupę czołgów T-74 i BMP-2, nie daj się zwieść i nie ziewaj! W ich pobliżu prawie na pewno czai się najgroźniejszy przeciw

nik, jakiego można spotkać – ZSU–23–4 (jego jeden celny strzał rozwala obydwa Twoje silniki). Oprócz tego, czekają na spotkanie wyrzutnie SA–9/SA 13 (IR) oraz SA–8/SA–11 (Radar), które niejednemu dały już popalić.

SAM–y i baterie AAA mają czas reakcji rzędu 5–20 sekund, zależnie od wyszkolenia personelu. Wystarcza to w zupełności na krótką lekcję – chyba, że pierwszy Hellfire nie trafi w cel. Wtedy dolne zabudowania, takie jak centra dowodzenia czy magazyny, są odporne na uderzenia Hellfire'ów. Działko natomiast, może poradzić sobie z nimi od 0.4 mili. Do tego czasu mogą namierzyć Cię baterie AAA lub ręcznie odpalane rakiety (podobnie jak przy spotkaniu z piechotą), ale nie powinni uszkodzić Ci nic cennego.

ZWIERAMY SIĘ W POWIETRZU

Rosyjski Mi–24 Hind–D to Twój jedyny przeciwnik w powietrzu. Jest trochę szybszy od Twojego Apache'a, ale za to mniej zwrotny. Jego uzbrojenie to cztery działka 23 mm.

Typowa taktyka pilota Mi–24, to oczekiwanie w ukryciu (najczęściej za górą). W momencie, gdy przelatujesz obok, „siada" Ci po prostu na ogonie. Jeśli do tego dopuścisz, jesteś stracony. Kilka salw Mi–24 może wypruć Ci wszystkie wnętrzności, a z głowy zrobić kaszankę.

Z Mi–24 najlepiej rozprawić się przy pomocy Sidewindera i nie pozwolić mu się zbliżyć. Gdy natomiast nie posiadasz już rakiet, poleć po prostu na jego spotkanie i z 0.7 mili otwórz ciągły ogień z działka. W żadnym przypadku nie pozwól, by Mi–24 znajdował się za Tobą. Ani się spostrzeżesz, gdy zmniejszy dystans i wpakuje Ci kilka serii z karabinów.

WSZĘDZIE DOBRZE, ALE...

...w bazie najlepiej (i najbezpieczniej).

Własne lotnisko, uparcie żąda odzewu ale zmylić je można bardzo prosto – lecąc na małej wysokości i z maksymalną prędkością.

W bazie możesz wybrać:

– inspekcję zniszczeń maszyny, z której wynika raczej niewiele (ten sam rysunek, co po wciśnięciu klawisza D podczas wykonywania misji),

– natychmiastowy start, gdy nie chcesz, aby przeciwnicy uciekli lub przegrupowali się,

– uzupełnienie broni i paliwa, a następnie start,

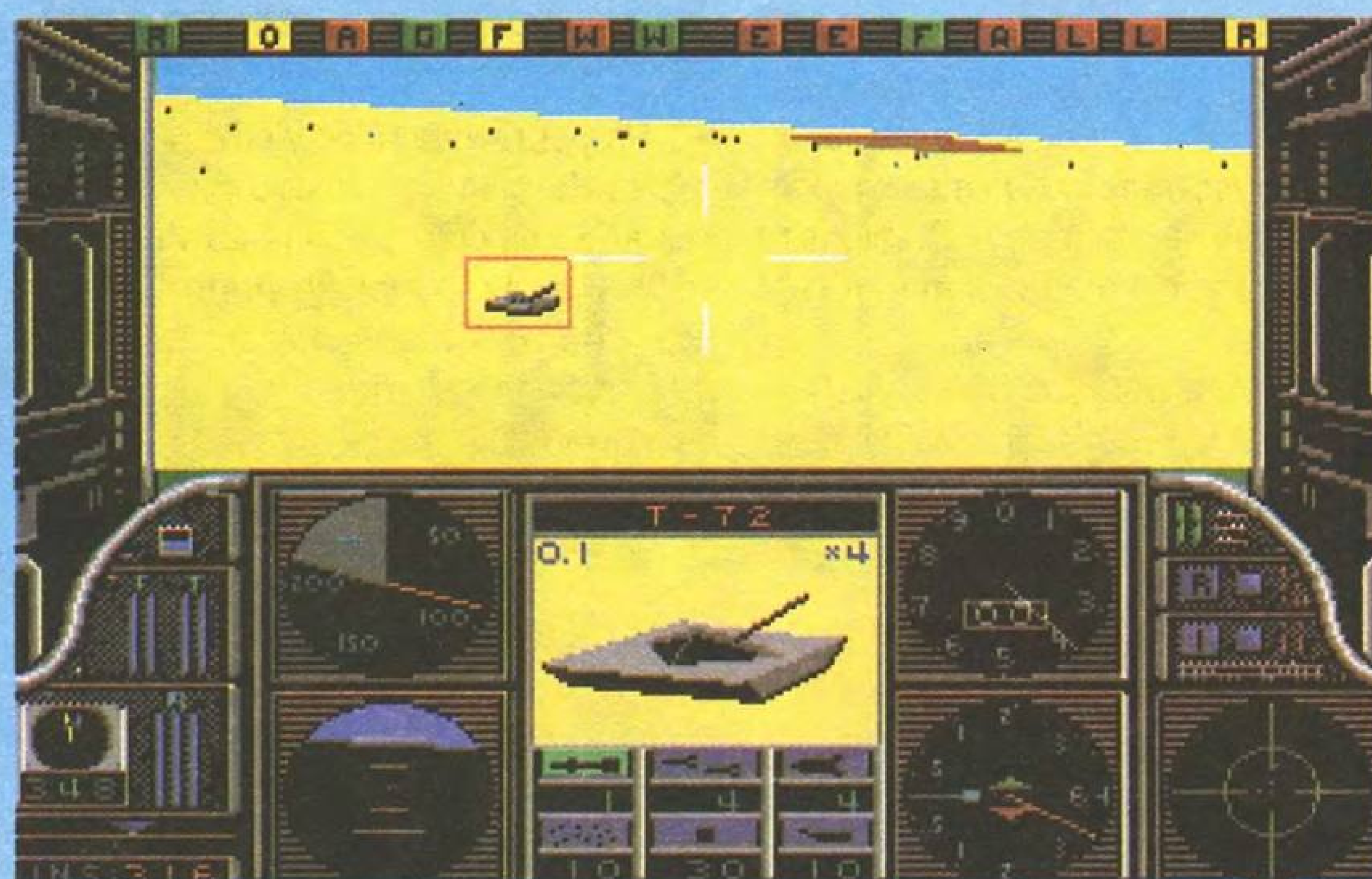
– uzupełnienie broni, paliwa, naprawa zniszczeń i dopiero wtedy ponowny start,

– pozostawienie helikoptera i zakończenie misji.

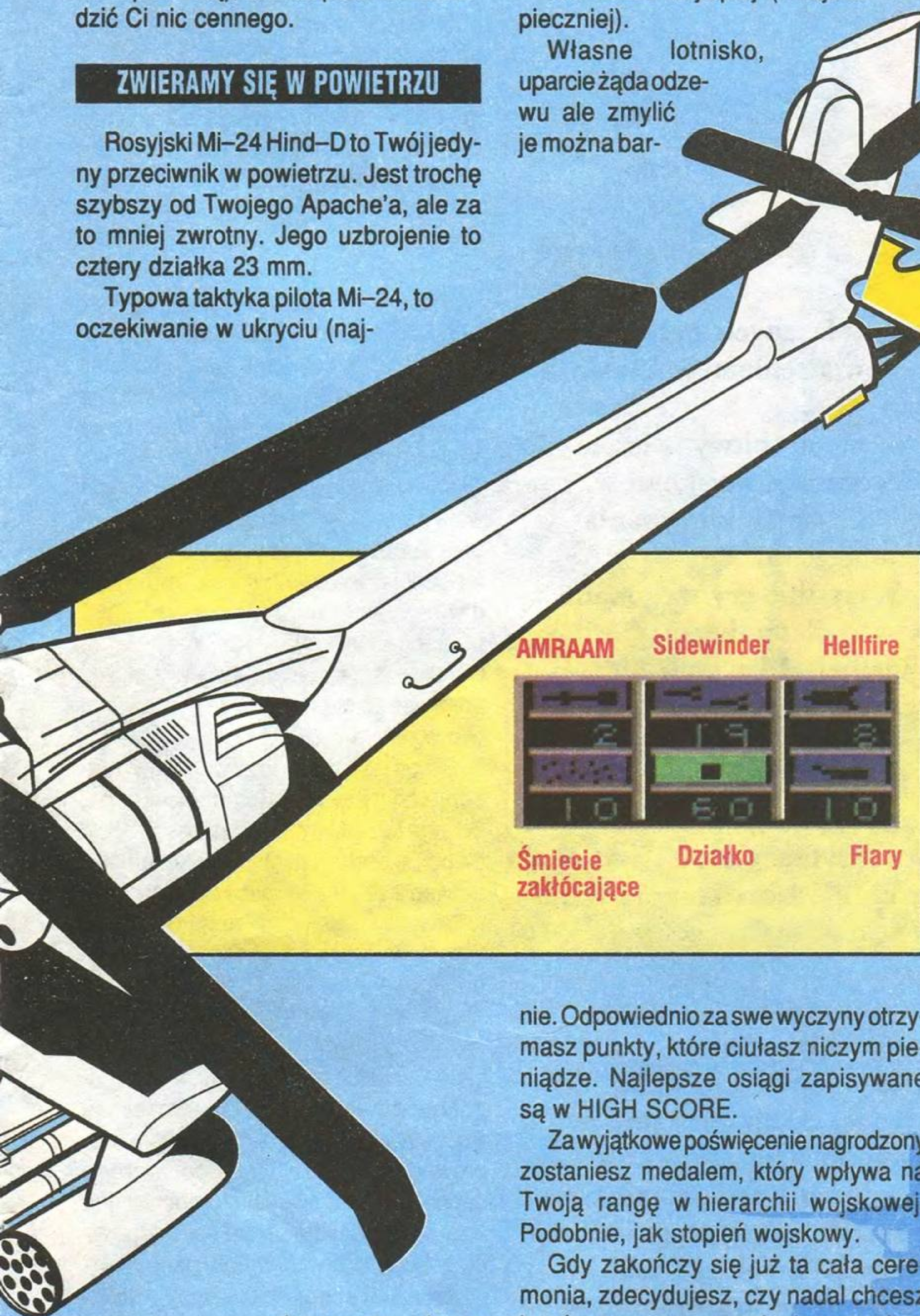
Ostatnia z tych opcji połączona jest z podsumowaniem, na którym widać czarno na białym co zrobiłeś, a czego nie. Odpowiednio za swe wyczyny otrzymasz punkty, które ciułasz niczym pieniądze. Najlepsze osiągi zapisywane są w HIGH SCORE.

Za wyjątkowe poświęcenie nagrodzony zostaniesz medalem, który wpływa na Twoją rangę w hierarchii wojskowej. Podobnie, jak stopień wojskowy.

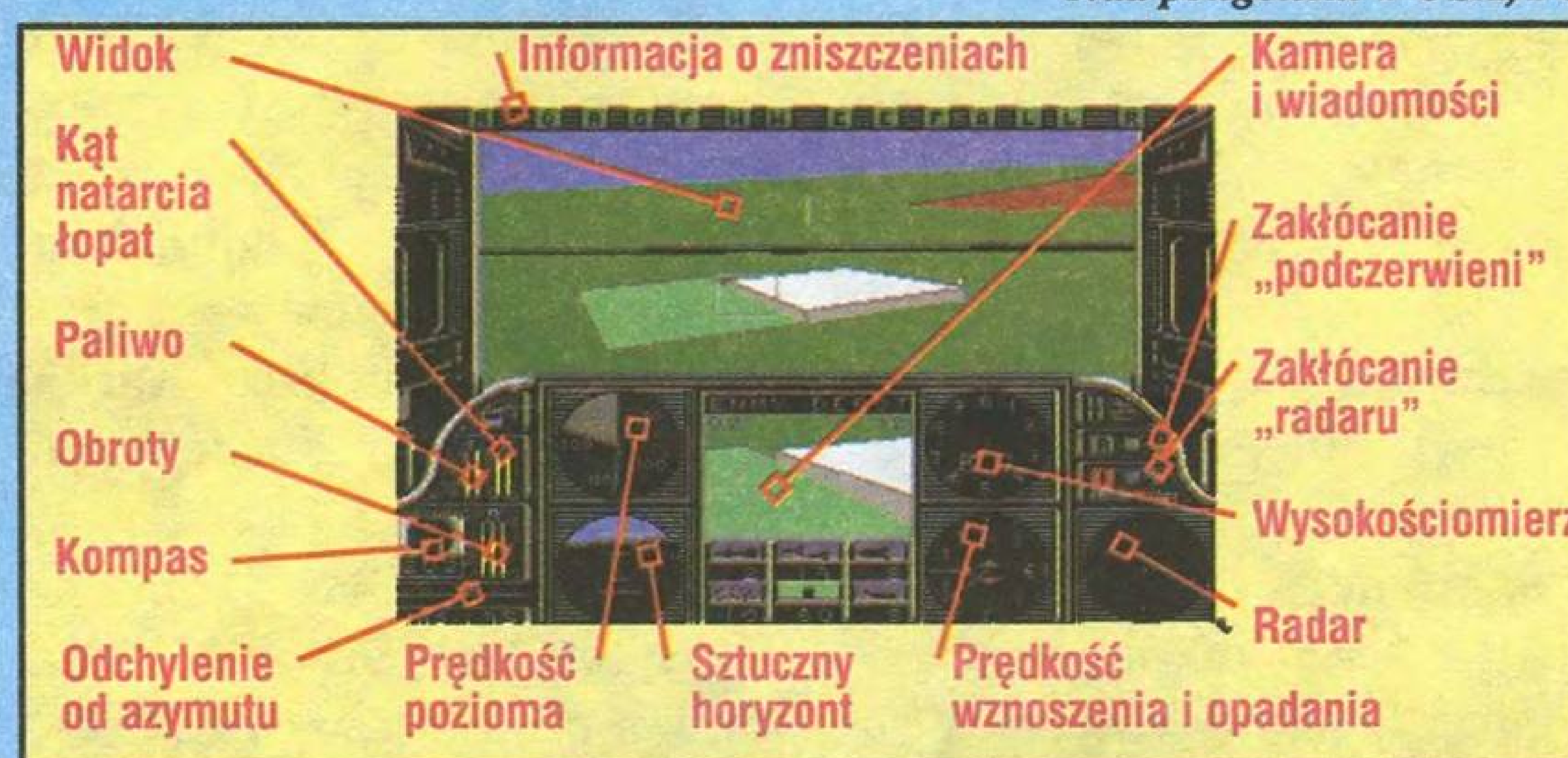
Gdy zakończy się już ta cała ceremonia, zdecydujesz, czy nadal chcesz latać w tym samym regionie, czy odpowiada Ci aktualny poziom gry. W sytuacji ekstremalnej dajesz R&R i masz wolne.


Misja w Libii, PC


Nad poligonem w USA, PC







SCENARIUSZE

TRAINING (USA) – tu nauczyć masz się sztuki latania, strzelania i unikania. Natkniesz się na SA–7, SA–8, SA–9, ZSU–23–4, S–60 57mm, T–74 i BMP–2. Wszystkie strzelają ślepakami, co nie znaczy, że o unikach należy zapomnieć.

1st CAVALRY DIVISION (SOUTHEAST ASIA) – głównym problemem jest znalezienie przeciwnika, obrona przeciwlotnicza w postaci AAA i SAM–ów jest raczej słaba. Przygotuj się na spotkanie z S–60 57mm i SA–7; jakikolwiek „cięższy" sprzęt należy do rzadkości.

82nd AIRBORNE DIVISION (CENTRAL AMERICA) – tu nie ma wyznaczonego frontu, na przeciwnika można natknąć się wszędzie. Ciężkie warunki atmosferyczne zmniejszają udźwig Apache'a. Spodziewane cele: ZSU–23–4, ZSU–57–2, SA–7, SA–9, SA–9B, S–60 57mm. Wyjątkowo skuteczne są działa ZSU, nie możesz więc dać się im namierzyć!

101st AIR ASSAULT DIVISION (MIDDLE EAST) – głównym przeciwnikiem jest upał i piasek, które redukują możliwości helikoptera. Natkniesz się na prawie wszystkie rodzaje broni: Sa–7, SA–7B, SA–8, SA–9, ZSU–23–4, ZSU–23–4M, ZSU–57–2. Każda informacja o nich jest na wagę złota, każdy Hellfire oznacza kilka minut życia więcej.

3rd ARMORED DIVISION – jedyne co wiadomo na pewno, to że przeciwnicy są doskonale uzbrojeni i przemieszczają się wyjątkowo szybko. Nie są to elitarne dywizje, lecz zatrzymać je nie będzie łatwo. Spodziewane: ZSU–23–4, ZSU–30–2, SA–7B, SA–8B, SA–9, SA–11, SA–13, SA–14, S–60 57mm, T–74 i BMP–2.

Łukasz Czekajewski

Klawiszologia

Funkcja	C-64	IBM PC
włączenie/wyłączenie silników	1,2,3	1,2,3
zwiększenie obrotów rotora	F1,F3	F1,F2
zmniejszenie obrotów rotora	F5,F7	F3,F4
Sidewinder	4	4
2.75" FFAR	5	5
Hellfire	6	6
30mm Gun	7	7
chaff	9	8
aktywacja Radar jammer	0	9
aktywacja IR jammer	+	0
flara	—	—
zwiększenie skali czasu	J	+
odpalenie rakiety	FIRE	ENTER
ilość amunicji/paliwa	C=	S
zniszczenia	L.SHIFT	D
orczyk (anty—rotor)	kursory	F8,F9,F10
mapa	Z	M
wybór celu/odbiór informacji	SPACE	SPACE
zmiana celu	R.SHIFT	BACKSPC
widok na lewo	$	F5
widok do przodu	CLR HOME	F6
widok na prawo	INS DEL	F7
pauza	RUN/STOP	P
quit	R/S+REST	ESC

JAPOŃCZYCY TEŻ POTRAFIĄ...

Na początku minionego roku trafiły do Polski gry firmy KOEI. Są to strategiczne symulatory historyczne o następującej tematyce:

1) Nobunaga Ambition II (Ambicja Nobunagi, ver.II) – walki o zjednoczenie Japonii i ustanowienie Szogunatu (II poł. XVI wieku),

2) l'Empereur (Cesarz), w Polsce znana jako Napoleon – wojny napoleońskie (przełom XVIII i XIX wieku),

3) Bandits Kings of Ancient China (Królowie bandytów w starożytnych Chinach) – ustanawianie władzy lokalnej w średniowiecznych Chinach (XII wiek),

4) Romance of the Three Kingdoms (Romantyczność trzech królestw) – walki o zjednoczenie średniowiecznych Chin (XII wiek),

5) Ghingis Khan (Dżyngis Chan) – powstanie imperium mongolskiego i jego podboje (XII wiek).

Dosyć długo czekałem na zaznajomienie się z nimi. W zeszłym roku wszedłem w posiadanie Nobunaga Ambition (ver. I) i szybko się nią rozczarowałem. Gra była mierna – żadna grafika, słabiutkie menu, nadmiar komunikatów, dlatego szybko z niej zrezygnowałem. Dlatego, kiedy dotarła do mnie druga wersja tej gry – długo czekała na miejsce na twardzielu. Wreszcie zdecydowałem się i wtedy nastąpiło miłe rozczarowanie. Nobunaga II był znacznie lepszy i przypominał pierwowzór tylko co do idei gry. Nastąpiła znaczna poprawa grafiki. Menu gry, choć dosyć rozbudowane stało się przejrzyste, a po jego opanowaniu, razem z tytułowym Odą Nobunagą, przez kilka wieczorów podbijałem Japonię. Jednym słowem grało się zupełnie dobrze. Każda gra po pewnym czasie staje się jednak mniej ciekawa, dlatego porzuciłem Nobunagę (tylko na jakiś czas) dla innych produktow firmy KOEI. Wszystkie wymienione gry mają bardzo podobne menu. Jest ono nieco skomplikowane – służy bowiem zarówno do wydawania poleceń administracyjnych (zarządzanie zajętymi terytoriami), jak i rozkazów wojskowych (mobilizacja, szkolenie, przemarsze i koncentracja wojsk, bitwy). Przeznaczając jednak jeden wieczór na jego opanowanie (często używa się tylko ok. połowy opcji) można nabyte umiejętności w posługiwaniu się nim wykorzystać i w innych grach firmy KOEI. Menu wymienionych gier jest hierarchiczne (trójstopniowe), które tworzą:

– menu wstępne służące do konfigurowania gry,

– menu główne, wyświetlane wspólnie z mapą, za pomoca którego wydaje się polecenia administracyjne i część rozkazów wojskowych nie związanych bezpośrednio z dowodzeniem w czasie bitwy,

– menu bitwy służące do dowodzenia wojskami w czasie bitwy i kierowania jej przebiegiem.

Wszystkie gry wykonane są w wersji na kartę graficzną EGA. Grafika tych gier prezentuje się rownież zupełnie przyzwoicie na monitorze VGA i jest sprowadzona do plansz (mapy, plany), portretów oraz ikon sytuacyjnych (wykonanych bardzo starannie). Animacja w małym zakresie. Gry mają pewne walory edukacyjne, chociaż w l'Empereur zauważyłem pewne drobne niezgodności z prawdą historyczną. Akcja gier jest pełna napięcia, a jej zakłócenia (nieoczekiwane utrudnienia wprowadzane przez program) wymagają szybkiej reakcji i niezłego główkowania. Wygranie w tych grach uwarunkowane jest poprawnym administrowaniem (podatki, handel, nominacje zarządców i dowódców) oraz bezbłędnym dowodzeniem w bitwach. Jednym słowem dla tych, którzy lubią gry strategiczne i nie idą na łatwiznę polecam produkty firmy KOEI. Grając w nie nie tylko doznacie satysfakcji z pomyślego zakończenia kampanii wojennej, ale i uzupełnicie swoja wiedzę historyczną.

Doc



Japonia w połowie XVI wieku podzielona jest na kilkadziesiąt prowincji rządzonych przez książąt feudalnych – daimyo. Ludność liczy prawie 20 mln, z czego ponad 90 % przypada na chłopów (najliczniejszy stan społeczny) oraz rzemieślników i kupców (mieszczan). Samuraje – stan wojowników, liczy ok. 300 tysięcy, a wraz z rodzinami i służbą ok. 2 mln.

Samuraje byli nie tylko wojownikami. Pełnili również funkcje administracyjne w wojsku i w gospodarce. Ich pozycja w ówczesnym społeczeństwie japońskim była najwyższa, o czym świadczy ówczesna sentencja: „Wśród kwiatów – wiśnia, wśród ludzi – wojownik." Podstawą gospodarki japońskiej jest ryż – powszechny ekwiwalent pieniądza. Władza cesarska jest słaba, co powoduje, że daimyo toczą nieustanne walki między sobą w celu zagarnięcia sąsiednich prowincji i zdobycia łupów. Ciągłe walki toczone przez daimyo wpływają hamująco na gospodarkę i powodują zubożenie ludności. Wywołuje to tendencje do ustanowienia silnej władzy centralnej w formie tzw. szogunatu. Szogun jest namiestnikiem wojskowym cesarza nadzorującym również administrację, gospodarkę i sądownictwo w całym kraju.

Próbę politycznego zjednoczenia Japonii pierwszy podjął Oda Nobunaga. Po jego śmierci (Nobunaga został zdradziecko zamordowany) walkę o ustanowienie szogunatu prowadził jego najlepszy dowódca – Toyotomi Hideoshi. Dzieła politycznego zjednoczenia Japonii dokonał jednak Tokugawa Ieyasu — sprzymierzeniec Nobunagi a później Hideoshi'ego, który podporządkował sobie wszystkich daimyo i ogłosił się szogunem w roku 1603. Tokugawa Ieyasu wprowadził szereg reform, które doprowadziły do rozwoju gospodarczego Japonii w XVII wieku i umocniły już i tak silną pozycję stanu samurajskiego w społeczeństwie japońskim.

Taka jest sceneria gry firmy KOEI – „Nobunaga Ambition II" (Ambicja Nobunagi, ver. II), w której możesz się wcielić w Nobunagę lub Ieyasu, a jeśli nie chcesz, to w któregoś z wojowniczych daimyo z tego okresu. Będziesz rządził i walczył, po to, żeby zostać wielkim szogunem, którego przeznaczeniem jest zjednoczenie i zreformowanie Japonii.

CEL I ZASADY GRY

Celem gry jest zjednoczenie Japonii. Można to osiagnąć tylko przez podbicie wszystkich daimyo – prowincji rządzonych przez klany ówczesnej arystokracji japońskiej. Osiągnięcie tego zależy od dwóch następujących czynników:

– wielkości i sprawności twoich wojsk (liczebność, uzbrojenie, wyszkolenie),

NOBUNAGA'S AMB!T!ON II

– sprawności administrowania prowincjami, które podbiłeś (zarządcy, podatki, handel).

Twoje możliwości są następujące:

1. Mobilizowanie następujących rodzajów wojsk: kawalerii, piechoty i muszkieterów. Każdy oddział może liczyć do 100 żołnierzy. Do zmobilizowania każdego oddziału potrzeba rekrutów. Zaciągnięcie jednego rekruta kosztuje 1 golda. Rekrutów powołuje się z każdego daimyo, aż do wyczerpania ich kontyngentu lub zasobów pieniędzy. Zaciągu dokonują samurajowie znajdujący się w daimyo. Każdy z nich ma określoną (stałą) specjalizację wojskową odpowiadającą poszczególnym rodzajom wojsk. W zależności od zasobności daimyo, każdy samuraj może jednorazowo zaciągnąć od kilku do kilkudziesięciu rekrutów. Oddziały tworzy się przez przydzielenie rekrutów poszczególnym samurajom, biorąc pod uwagę ich specjalizację wojskową.

Żołnierzy można również pozyskać w wyniku wygranej bitwy i przyjęcia na służbę samurajów wraz z dowodzonymi przez nich oddziałami.

2. Przyjmowanie na służbę samurajów i roninów (zdegradowanych samurajów poszukujących służby). Wtedy należy korzystać z rad doradców, ponieważ zdarza się, że zgłaszający się samurajowie i ronini mogą być szpiegami.

3. Mianowanie zarządców daimyo (spośród samurajów znajdujących się w nim), mianowanie dowódców oddziałów (przez przydzielenie poszczególnym samurajom rekrutów) oraz awansowanie przyjętych na służbę roninów na samurajów. Możesz także zdegradować samuraja na ronina. Przy tych decyzjach należy brać pod uwagę wartość kandydata. Każdy z samurajów jest oceniany według następujących cech: Rank (ranga – samuraj lub ronin), Age (wiek), Pol (zdolności polityczne), War (sprawność dowodzenia), Char (oddziaływanie na podwładnych), Amb (ambicja), Loy (lojalność), Man (ilość przydzielonych żołnierzy), Skil (biegłość), Arms (uzbrojenie oddziału, którym dowodzi), Unit (rodzaj specjalizacji wojskowej a zarazem i jednostki, którą dowodzi: Cal – kawaleria, Inf – piechota, Rif – muszkieterzy). Wszystkie z tych cech oceniane są w skali 100 stopniowej.

Istotną cechą jest lojalność. Jest ona zmienna w czasie gry i zależy od powierzonych funkcji (dowódca, zarządca), ilości przydzielonych żołnierzy oraz twoich sukcesów wojennych. Lojalność można zwiększyć poprzez gratyfikacje (do 100 goldów). W przypadku znacznego spadku lojalności, samuraj może zdezerterować wraz ze swoim oddziałem oraz zdradzić cię podczas bitwy.

4. Administrowanie daimyo, na co składa się:

– ustalanie wysokości podatków (danina składana w ryżu i w pieniądzach), przy czym ich wielkość ustala się w skali 100 stopniowej,

– handel ryżem (sprzedaż i kupno), przy czym ceny zmieniają się stosownie do pory roku,

– zakup uzbrojenia. Jest ono drogie, ale silny i dobrze uzbrojony oddział jest prawie niepokonany,

– zaciąganie pożyczek u kupców na określone daimyo. Wysokości tych pożyczek nie są zbyt duże, ale wystarczają na zaciągnięcie kilkudziesięciu żołnierzy,

– inwestowanie w rozwój daimyo. Możesz inwestować w uprawę i nawadnianie ziemi oraz budowę i rozbudowę zamków.

5. Przemieszczanie oddziałów, ryżu oraz przekazywanie pieniędzy pomiędzy sąsiednimi prowincjami, zwykle w celu przygotowania inwazji na wybrane nieprzyjacielskie daimyo. Do takiego ataku należy wyznaczyć oddziały, pozostawiając część wojska, jako garnizon, zaopatrzyć te oddziały w ryż oraz ew. w pieniądze. Ryż jest niezbędny dla stoczenia bitwy – jeśli go zabraknie, twoje oddziały wycofają się bez względu na dotychczasowy jej wynik.

Ryż przydziela się na określoną ilość dni dla wyznaczonych do ataku oddziałów, przy czym norma jednostkowa wynosi jedną jednostkę ryżu na jeden dzień dla jednego żołnierza. Przydzielanie pieniędzy umożliwia przekupstwo i szpiegostwo w czasie bitwy. W czasie bitwy i oblężenia możesz kierować ich przebiegiem przesuwając swoje oddziały i atakując nimi wybrane oddziały przeciwnika. W wyniku wygranej bitwy, z jednoczesnym zniszczeniem oddziału dowódcy wrogiej armii, jej resztki poddają się. W przeciwnym wypadku pobita armia chroni się do zamku, który należy zdobyć. W wyniku zwycięstwa zdobywasz miejscowe zasoby ryżu i pieniędzy, a także zostajesz panem życia i śmierci jeńców. Możesz wcielić ich do swojej armii, puścić wolno lub kazać stracić. W przypadku zagorzałych i groźnych przeciwników komputer może ograniczyć twój wybór do dwóch lub tylko jednej możliwości.

6. Możesz ponadto prowadzić własną politykę. Możliwości w tym zakresie nie są zbyt duże i sprowadzają się do zawarcia małżeństwa (politycznego), sojuszu z władcą innego daimyo, kupienia pokoju za trybut, wywołania rozruchów u twoich wrogów oraz nasłania ninja (płatnych morderców) na twoich przeciwników politycznych.

MENU I OPCJE

Nobunaga ma cztery hierarchiczne menu: wstępne, główne, bitwy i oblężenia.

1. Po uruchomieniu programu zostaje wyświetlone wprowadzenie do gry, w którym poznasz wszystkich bohaterów. Są to najbardziej wojowniczy władcy poszczególnych daimyo, którzy swoimi czynami zapisali się w historii Japonii.

Menu wstępne zostaje uaktywnione po wyświetleniu tego wprowadzenia. Umożliwia ono:

– rozpoczęcie gry (Begin a New Game),

– kontynuowanie rozpoczętej gry (Load a Save Game),

– utworzenie pliku do zapisywania stanów gry (Create a Save Disk), przy czym zapisać można tylko pięć sytuacji.

Po wyborze pierwszej opcji należy wybrać scenariusz oraz określić liczbę graczy: 0 – 4, przy czym w pierwszym przypadku przebieg gry jest w całości symulowany przez komputer. Wybrać można jeden z dwóch scenariuszy:

– WARLORDS RIVALRY (1560 A.D.) – Rywalizujący Panowie Wojny (rok 1560),

– NOBUNAGA AMBITION (1582 A.D.) – Ambicja Nobunagi (rok 1582).

Następnie należy zdecydować się na poziom (1 – 5) i bohatera gry, którym może być jeden z przedstawionych we wprowadzeniu. Dla wybranego bohatera należy określić jego cechy przywódcze: Political (umiejętności polityczne), War (umiejętności wojskowe), Charisma (oddziaływanie na podwładnych) oraz Ambition (ambicja). Te cechy są określane w skali 100 stopniowej, a ich wartość jest ustalana przez grającego losowo.

Po wyborze scenariusza, poziomu i bohatera gry oraz ustaleniu liczby graczy należy jeszcze zdecydować, czy komputer ma wyświetlać przebieg bitew toczonych przez innych. Jest to wskazane dla początkujących.

2. Menu główne uaktywnia się po wybraniu bohatera gry. W czasie jednej kolejki (turn) komputer przesuwa kursor na kolejne daimyo, którymi możesz zarządzać wyświetlając jednocześnie następujące informacje: Gold (zasoby pieniędzy), Food (zasoby ryżu), Land (liczba okręgów), Flood (nawodnienie upraw ryżu), Trad (liczba kupców), Cult (wskaźnik rozwoju rolnictwa), Supp (zasoby rekrutów), Pop (liczba ludności), Cstl (wskaźnik obronności zamku), Men (liczebność oddziałów wojskowych stacjonujących w daimyo), Sam (analogicznie liczba samurajów), Debt (długi obciążające daimyo). Jest to menu twojego zarządcy daimyo, któremu w ten sposób wydajesz polecenia – jeden raz w każdym kalendarzowym czasie gry. To menu ma następujące opcje i submenu:

– 1.Move: 1.Samurai, 2.Gold, 3.Rice. Umożliwia przemieszczanie samurajów oraz zasobów pieniedzy i ryżu pomiędzy sąsiednimi daimyo,

– 2.Develop: 1.Cultivate land, 2.Flood control, 3.Develop town, 4.Reinforce castle. Pozwala na rozwój gospodarczy daimyo (podatki) i wzmacnianie jego obronności. Za pomocą tej opcji możesz zwiększać powierzchnię upraw ryżu i ich nawodnienie, rozbudowywać miasta i zamek,

– 3.Trade: 1.Sell food, 2.Buy food, 3.Buy arms, 4.Borrow gold, 5.Settle debts. Ta opcja pozwala na sprzedaż i kupno ryżu, zakup uzbrojenia oraz zaciągnięcie i spłatę długów,

– 4.View: 1.Fief data, 2.List of your samurai, 3.List of your territory. Za pomocą tej opcji możesz uzyskać następujące informacje: wykaz wszystkich twoich daimyo, wykaz samurajów w wybranym daimyo wraz z ich charakterystyką (listę cech omówiono wcześniej) oraz charakterystykę poszczególnych daimyo. Ta charakterystyka podaje następujące dane dla każdego daimyo: Governor (zarządca), Gold (zasoby pieniedzy), Food (zasoby ryżu), Lands (liczba okręgów), Trad (liczba kupców), Cult (wielkość upraw), Pop (liczba ludności), Sup (rezerwy rekrutów), Cstl (obronność zamku), Sam (liczba samurajów) i Men (liczebność oddziałów wojskowych stacjonujących w daimyo),

– 5.Personel: 1.Recruit ronin, 2.Recruit samurai, 3.Dismiss samurai, 4.Give rewards, 5.Train samurai, 6.Change governors. Ta opcja umożliwia ci podejmowanie następujących decyzji kadrowych: rekrutacja samurajów i roninów, zdymisjonowanie samuraja – staje się wtedy roninem, gratyfikacje pieniężne



Mapa strategiczna, PC EGA



Starcie oddziałów, PC EGA



Mapa strategiczna, PC EGA

(zwiększa lojalność), szkolenie oddziałów, zmianę zarządców daimyo,

– 6.Diplomacy: 1.Marriage, 2.Alliance, 3.Threaten, 4.Tribute. Te opcje umożliwiają ci zawarcie małżeństwa (politycznego) i przymierzy oraz pozyskanie sojuszników (pokoju) za trybut,

– 7.Spy: 1.Spread war rumors, 2.Incite uprising, 3.Assassinate enemy daimyo. Za pomocą tych opcji możesz prowadzić dywersję – dezinformować, podburzać do buntu, dokonać zamachu na władcę wrogiego daimyo,

– 8.Military: 1.Hire soldiers, 2.Reasign men, 3.Train men, 4.WAR. Opcje umożliwiają zaciąg rekrutów, reorganizację oddziałów i ich szkolenie oraz zaatakowanie wybranego daimyo. W ostatnim przypadku należy jeszcze wyznaczyć oddziały i dowódcę armii oraz zaopatrzyć je w ryż i ewentualnie w pieniądze,

– 9.Other: 1.Quit, 2.Display time, 3.Animation, 4.Sound, 5.HEX battles. Są to opcje umożliwiające przerwanie gry i zapisanie jej stanu, ustalenie czasu wyświetlania komunikatów, włączenie lub wyłączenie dźwięku a także podjęcie decyzji co do zakresu animacji.

3. Dla śledzenia przebiegu gry można użyć klawiszy: F1, F2 i F3, co umożliwia przesuwanie powiększonej mapy Japonii, na której zaznaczono wszystkie daimyo oraz określono ich przynależność do poszczególnych klanów. Klawisz F4 umożliwia wyświetlenie mapy Japonii w zmniejszeniu oraz wykazu wszystkich władców daimyo wraz z określeniem ich stosunku do twojego bohatera (ALLY – sprzymierzeniec, MARR – małżeństwo, FRND – stopień przyjaźni). Istotną cechą jest stopień przyjaźni określany w skali 100 stopniowej. Gdy spada poniżej 50, możesz spodziewać się ataku.

4. Menu bitwy zostaje wyświetlone po wykonaniu czynności związanych z opcją WAR. Ekran tego menu składa się z: dużej mapy pola bitwy, okna informacyjnego, w którym wyświetla się portety dowódców obu walczących armii oraz dane dotyczące ich liczebności, zasobów pieniędzy i ryżu, okna komunikatów oraz okna menu, w którym masz do dyspozycji następujące opcje:

– Move (przemieszczenie oddziału),

– Attack (atak) z następującymi kolejnymi opcjami: Ordinary (regularny), Rifle (salwa z muszkietów – dotyczy tylko oddziałów muszkieterów), Charge (szarża, szturm), Ambush (wciągnięcie w zasadzkę),

– Wait (oczekiwanie),

– Flee (uwycofanie się z pola bitwy),

– View (podgląd własnych oddziałów),

– Spy (szpiegowstwo i dywersja). Ta opcja ma dwie następne: 1.Bribe (przekupstwo) i 2.Reinforce (wezwanie oddziałów posiłkowych).

5. Menu oblężenia uaktywnia się w przypadku pobicia armii nieprzyjacielskiej i schronienia się resztek tej armii w zamku, który trzeba zdobyć, aby odnieść pełne zwycięstwo. Ekran tego menu różni się od poprzedniego mapą, na której jest przedstawiony zamek i jego otoczenie. Możesz skorzystać z tych samych opcji, jak poprzednio. Jedyną różnicą jest zmiana opcji w submenu Attack. Ostatnia opcja – Ambush jest zastąpiona opcją – Storm gate (szturm bramy zamkowej).

WSKAZÓWKI

Nobunaga jest przyjemną grą, pod warunkiem opanowania opcji menu głównego – pozostałe menu są proste. Warto na to przeznaczyć trochę czasu tym bardziej, że gra ma znaczne walory edukacyjne, nie jest monotonna, ma duży zakres wyboru bohatera, zaś zakłócenia w czasie jej trwania nie pozwalają na „zaliczenie jej lewą ręką".

Dosyć szybko opanujesz zasady tej gry i z pewnością zaczniesz odnosić sukcesy. Trzymaj się jednak poniższych wskazówek.

1. Sprawdzaj wskaźnik lojalności swoich samurajów. Nielojalnych nie wysyłaj do bitwy, bo cię zdradzą; nie rób z nich zarządców – mogą zdezerterować.

2. Oddziały, które wysyłasz do bitwy powinny być kompletne (100 żołnierzy) i dobrze uzbrojone. Często do rozbicia przeciwnika wystarczą dwa takie oddziały, rzadko trzeba ich więcej. Walory poszczególnych rodzajów wojsk są następujące:

– kawaleria jest szybka i niezawodna w szarży,

– piechota jest nieco wolniejsza. Jej siła zależy głównie od uzbrojenia,

– muszkieterzy są bardzo powolni. Jednak salwa silnego oddziału muszkieterów może zdezorganizować nawet wyborową jednostkę kawalerii. Niestety, po oddaniu takiej salwy muszkieterzy są bezbronni. Wtedy, do chwili przeładowania muszkietów, walczą jak piechota. Są jednak od niej słabsi.

3. W garnizonach zostawiaj nieliczne oddziały wojska. Są tam potrzebne do utrzymania porządku i zdławienia buntu, który może wybuchnąć, jeśli nakładasz wysokie podatki. Oddziały pozostawione w daimyo, na twoim zapleczu, uzupełniaj, po to, żeby później przesunąć je do rejonów koncentracji twoich wojsk.

4. I wreszcie parę wskazówek taktycznych. W czasie bitwy staraj się atakować z kilku stron. Atakuj przede wszystkim oddział dowódcy nieprzyjacielskiej armii. Jeśi go zniszczysz a dowódca zginie – pozostałe oddziały mogą się poddać. Wtedy nie będziesz musiał zdobywać zamku. W czasie oblężenia rozstaw swoje oddziały tak, żeby jak najwięcej szturmowało bramę zamku. Jeśli jej nie zdobędziesz – nie dostaniesz się do zamku i wtedy nie rozgromisz resztek nieprzyjacielskiej armii. Tę zasadę stosuj również i wtedy, jeśli zamek ma wewnętrzną bramę.

Myślę, że te wskazówki pomogą ci w szybkim poskromieniu wojowniczych władców daimyo i w zjednoczeniu Japonii, czego przyszłemu Szogunowi życzy

Doc

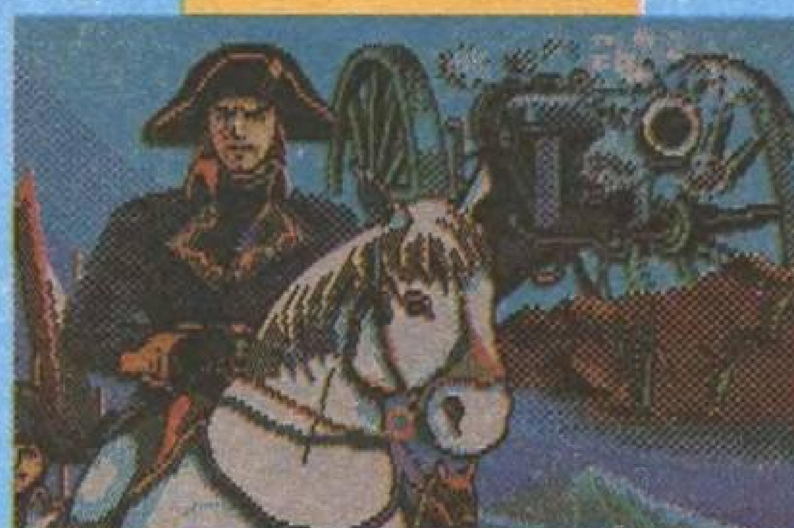


Dezorganizujące salwy artylerii, uporczywe ataki piechoty i szaleńcze szarże kawalerii - wszystko to w grze firmy KOEI - L'Empereur, w Polsce znanej jako NAPOLEON.















A poza tym polityka, handel, podatki. Po to, żeby szybko zmobilizować armie i prowadzić zwycięskie kampanie wojenne. W tej grze, wcielając się w Napoleona Buonaparte, możesz zmienić bieg historii i podbić całą ówczesną Europę, a więc to, czego nie zdołał osiągnąć tytułowy bohater gry – Cesarz Francuzów, Napoleon I.

CEL I ZASADY GRY

Celem gry jest podbicie ówczesnej Europy. Osiągnięcie tego zależy od następujących czynników:

– wielkości i sprawności twoich armii (liczebność, wyszkolenie, morale, dowódcy),

– efektywności prowadzonej polityki zagranicznej (dyplomacja i handel zagraniczny),

– sprawności administrowania macierzystymi (francuskimi) i podbitymi prowincjami (podatki, inwestycje, rozdział zasobów – żywności, materiałów i pieniędzy).

Twoje możliwości są następujące:

1. Mobilizowanie następujących rodzajów wojsk: piechoty, kawalerii i artylerii, przy czym każdy oddział może liczyć do 200 żołnierzy. Do wystawienia oddziałów potrzeba:

– rekrutów dla piechoty,

– rekrutów i koni dla kawalerii,

– rekrutów i dział dla artylerii (jedno działo obsługuje pięciu kanonierów).

Rekrutów powołuje się do wojska z każdej prowincji raz do roku, konie trzeba zakupić (jeden koń kosztuje 5 goldów), zaś działa są produkowane w manufakturach państwowych, pod warunkiem posiadania odpowiednich zasobów pieniężnych i materiałowych przez skarb państwa. Ponadto konie i działa można zdobyć w wyniku zwycięskiej bitwy. Każdy oddział tworzy się przez przydzielenie odpowiedniej ilości rekrutów, koni i dział wybranym dowódcom.

Oddziały można reorganizować, tzn. zwiększać (uzupełniać) lub zmniejszać ich liczebność, czy też zmieniać ich rodzaj (np. przez przydzielenie oddziałowi piechoty koni zmienia się go na kawaleryjski).

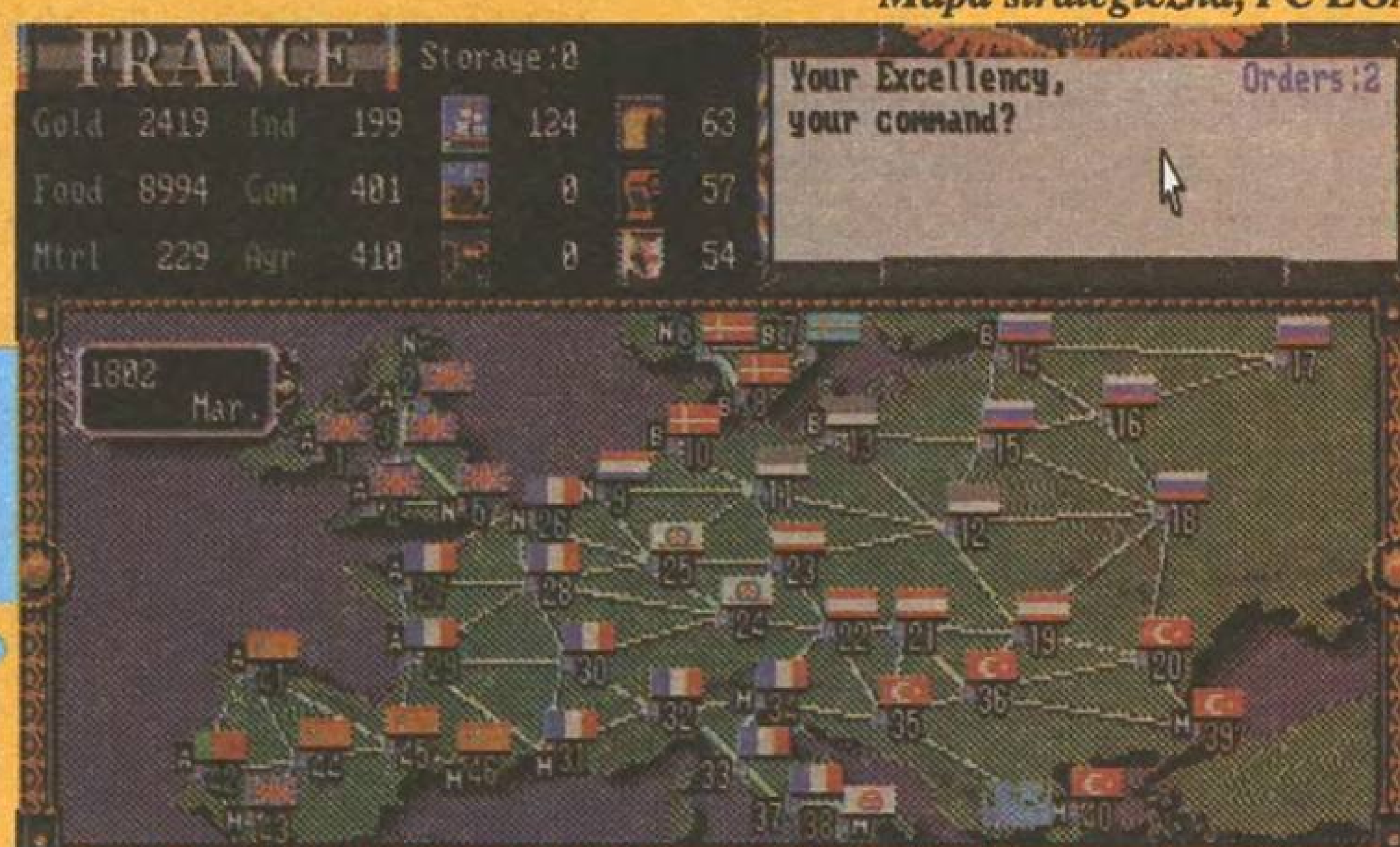
Możesz również budować okręty (wybudowanie jednego okrętu koszuje 100 goldów). Posiadanie silnej floty jest konieczne dla opanowania akwenów morskich.

Umożliwia to dokonywanie desantów i przemieszczanie wojsk drogą wodną, co zwykle jest szybsze od przemarszów przez kolejne prowincje.

2. Mianowanie dowódców armii i garnizonów. Dowódców przydziela się do poszczególnych prowincji z rezerwy ofi-

EMPEREUR

Mapa strategiczna, PC EGA





cerów lub przemieszcza z jednej prowincji do drugiej (ew. do rezerwy oficerów). Dowódcę armii wyznacza komputer spośród oficerów przydzielonych do prowincji, w której ta armia stacjonuje. Tego dowódcę można zmienić. Dowódcą garnizonu (jednego oddziału, który musi pozostać w zajętej prowincji) jest ten oficer, który zostanie tam pozostawiony po przemieszczeniu armii. Przy doborze dowódców należy uwzględnić ich walory. Są one stopniowane w klasach od najwyższej A do najniższej D, w następujących dziedzinach:

– dowodzenie ogólne (Leader),

– dowodzenie rodzajem wojska: piechotą (Infantry), kawalerią (Cavalry) i artylerią (Artillery),

– administrowanie: polityka (Politics), finanse (Finance), zaopatrywanie (Supply) i budownictwo (Build).

W związku z tym na dowódcę oddziału określonego rodzaju wojska, spośród znajdujących się w danej prowincji, należy dobierać takiego, który jest zakwalifikowany do najwyższej klasy (w tym rodzaju broni). Podobnie dowódcą armii powinien być ten z oficerów, ktory jest najwyżej zakwalifikowany jako Leader.

3. Prowadzenie polityki zagranicznej (dyplomacja i handel zagraniczny). Możesz zawiązywać przymierza (Aliance) i doprowadzać do traktatów (Treaty). Pamiętaj jednak, że to kosztuje. Sam będziesz ustalał wysokość kwoty, za którą chcesz uzyskać pokój. Możesz wypowiadać wojnę (Declare War) i żądać wstrzymania handlu zagranicznego przez zaprzyjaźnione państwa z tymi, z ktorymi prowadzisz wojnę (Stop trade). Możesz także zapłacić okup za swojego oficera wziętego do niewoli (Swap POWs) – kosztuje to 100 goldów.

Możesz wreszcie handlować z zaprzyjaźnionymi państwami żywnością (Food) i materiałami (Materials). Handel powoduje wzrost przyjaźni tych państw do Francji. Wrogość do Francji określana jest w stopniach od 100 do 0. W przypadku, gdy osiągnie się ona wskaźnik „100", należy liczyć się z szybkim wstrzymaniem wymiany handlowej, zerwaniem stosunków dyplomatycznych i wypowiedzeniem wojny. Politykę zagraniczną należy więc prowadzić w taki sposób, żeby nie mieć jednocześnie zbyt dużo wrogów. Wojnę można jednocześnie prowadzić z jednym lub z dwoma państwami. Jeśli jest ich więcej, to zwykle kończy się to przegraną bitwą, w której Napoleon zostaje wzięty do niewoli. Jest to koniec snów o podboju Europy. Twój tytułowy bohater gry zostanie zesłany na Elbę.

4. Administrowanie. Możliwości w tej dziedzinie są następujące:

– nakładanie podatków. Taksy podatkowe dzielą się na dwie klasy – wyższą (National Tax) i niższą (Normal Tax) – przy czym każda z nich ma dwie podklasy: zaopatrzeniową (Supply City) i normalną (Normal City). W przypadku nałożenia podatku podklasy zaopatrzeniowej otrzymuje się więcej żywności, zaś normalnej – więcej pieniędzy,

– inwestowanie, co zapewnia rozwój gospodarczy prowincji, a w konsekwencji daje większe dochody z podatków i umożliwia powołanie większej ilości rekrutów). Można inwestować w rozwój przemysłu (Industry), handlu (Commerce), rolnictwa (Agriculture) i służby zdrowia (Medical),

– rozdzielanie, a także przemieszczanie zasobów: pieniędzy (Gold), żywności (Food) i materiałów (Materials).

5. I wreszcie to, co chyba najbardziej interesujące. Można przemieszczać oddziały w celu ich koncentracji lub ubezpieczenia zajętych prowincji. Można je również skierować do bitwy, na której przebieg masz bardzo duży wpływ.

WSKAZÓWKI

W L'Empereur'a gra się zupełnie dobrze. Warunkiem jest dobre opanowanie menu oraz przyswojenie sobie podanych niżej zasad strategicznych i taktycznych prowadzenia wojen i rozgrywania bitew. Zmienność sytuacji w grze powoduje, że nie jest ona monotonna, a każda na nowo rozoczęta jest inna. L'Empereur nie należy do łatwych gier strategicznych. Trzeba się trochę „namęczyć", zanim zmobilizuje się, wyszkoli i skoncentruje armie tam, skąd atak będzie zaskakujący i najbardziej efektowny. Możesz również przegrać kilka bitew, zanim opanujesz sztukę dowodzenia taktycznego. A ta umiejętność jest niezbędna dla dokonania podboju Europy. W związku z tym kilka uwag dla początkujących.

1. Przymierza należy zawierać przede wszystkim z sąsiednimi państwami. Jedno z nich można wybrać jako cel inwazji. Jeśli cię zaatakują i wygrasz kilka bitew, to stopień agresji nieprzyjaciół Francji znacznie maleje. Wtedy korzystnie jest zawrzeć pokój z jednym z nich, po to żeby pokonać pozostałych. Na początku gry należy dążyć do zawarcia pokoju z Anglią (najsilniejsza flota) i z Rosją (silna i dobra armia). Po pokonaniu innych przeciwników przyjdzie kolej i na nich.

2. Należy stale uzupełniać państwowe zapasy żywności (import i nadwyżki z niektórych prowincji). Jak się przekonasz, żywności nigdy nie jest za dużo.

3. Wziętych do niewoli nieprzyjacielskich oficerów należy rekrutować do swojej armii. Należy również wykupywać z niewoli własnych dowódców. Dobrych dowódców zawsze brakuje, natomiast tych słabych jest zawsze za dużo. W związku z tym na dowódców armii i bogatych prowincji (rekruci, pieniądze, żywność) mianuj tych dobrych (Leader A lub Leader B), zaś tymi gorszymi (wszędzie klasa D lub C i D) obsadzaj mało znaczące i nie narażone na atak garnizony.

4. Do wojen z Anglią, Hiszpanią i Rosją musisz się odpowiednio przygotować:

– inwazja na Anglię będzie możliwa dopiero wtedy, kiedy zbudujesz silną flotę i uzyskasz kontrolę na morzu,

– atak na Hiszpanię można połączyć z inwazją Anglii i wojną z Portugalią, ponieważ w Gibraltarze stacjonuje silny garnizon angielski a Portugalia jest zwykle sojusznikiem Anglii. Oba państwa mogą, w przypadku ataku na Hiszpanię, wypowiedzieć wojnę Francji,

– wojny z Hiszpanią i Rosją powinninny być dobrze przygotowane. W Hiszpanii, po dokonaniu inwazji, wybucha guerilla (powstanie ludowe), co powoduje ciągłe ataki na twoje armie a w konsekwencji straty, które trudno uzupełnić. W Rosji spotka cię to samo ze strony Kozaków. W związku z tym należy skoncentrować dwie lub trzy armie do ataku na każde z tych państw i nie przerywać kampanii wojennej aż do zupełnego pokonania nieprzyjaciela.

Podejmując decyzję o inwazji nie lekceważ żadnego przeciwnika. Skorzystaj z możliwości, jakie daje ci opcja View. Przed jej użyciem zapisz stan gry, a później, jeśli zmieni się miesiąc czasu gry – wyjdź z niej i powróć do zapisanego stanu. Wtedy uzyskasz cenne informacje i nie stracisz „czasu".

5. Mobilizując i szkoląc swoje wojska zwróć uwagę na posiadanie bardzo dobrze wyszkolonych oddziałów artylerii i kawalerii. Tylko takie zdezorganizują oddziały nieprzyjaciela (artyleria) i przeprowadzą skuteczną szarżę (kawaleria). Słabo wyszkolony oddział artylerii może ostrzelać własne oddziały, a kawaleria ulegnie dezorganizacji i w czasie bitwy może być już nie do użycia.

6. W czasie bitwy przestrzegaj następujących zasad:

– artyleria powinna ostrzeliwać nieprzyjaciela z wyżej położonych punktów (wzniesienia, góry),

– dysponując kilkoma oddziałami artylerii, w miarę możliwości, koncentruj ostrzał na jednym oddziale wroga. Wtedy ulegnie on szybkiej dezorganizacji,

– na początku bitwy staraj się zniszczyć artylerię nieprzyjaciela. Jeśli tego nie zrobisz, twoja armia może ponieść ciężkie straty,

– oddziały kawalerii wykorzystuj do okrążenia armii nieprzyjacielskiej oraz do szarż. Szarże są najbardziej skuteczne na zdezorganizowane oddziały wroga,

– swoją piechotą „zwiąż" oddziały nieprzyjacielskiej armii. Staraj się koncentrować jej atak na wybranych oddziałach nieprzyjacielskich. Atakowane w ten sposób piechotą i ostrzeliwane artylerią oddziały wroga ulegną szybkiemu rozprężeniu. Wtedy będziesz mógł je zniszczyć szarżami swojej kawalerii.

A na koniec zasady prowadzenia wojny, które stosował Napoleon i które wpajał swoim dowódcom:

– „Precyzyjnie zaplanować działania wojenne, zaskoczyć nieprzyjaciela wyborem miejsca i czasu głównego uderzenia, prowadzić kampanię wojenną aż do zupełnego zniszczenia wroga".

Jeśli zastosujesz się do zaleceń Napoleona – na pewno wygrasz, czego życzy ci

Doc

P.S. Z braku miejsca szczegółowy opis menu gry podam w następnym numerze – za miesiąc.





PRZECIEKI

Szczęśliwy czytelniku, który przebrnąłeś już przez te trzydzieści kilka stron, przez dżunglę kolorów i morze tekstów! Czy wiesz, że za miesiąc czeka Cię zadanie podobne, a może nawet cięższe, bo pismo będzie z czasem grubieć i będzie na lepszym papierze. SECRET SERVICE to dla nas synonim kilogramów grass i litrów beer, podtrzymujących nas przy życiu podczas produkcji numeru. Przygotowania do startu trwały niemal rok.

SECRET SERVICE to dla Ciebie synonim wysokiej jakości, szybkości w podawaniu informacji oraz przede wszystkim wiarygodności. Na pewno już się o tym przekonałeś. Nasze nieustające credo brzmi: „następny numer będzie jeszcze lepszy". Piszemy tylko o grach dobrych i bardzo dobrych. Jeśli poświęcamy na opis ileś-tam centymetrów kwadratowych papieru, to oznacza, że możecie śmiało poświęcić grze co najmniej tyle samo minut, albo nawet i godzin. Każdy opis wyposażony jest w klepsydrę, która podaje podstawowe informacje o grze: producent, rok wydania, wersje na różne komputery. Jest tam też nasza ocena grafiki, dźwięku i – w przypadku dostępności gry na rynku polskim – stosunek ceny do wartości użytkowej, czyli innymi słowy, na ile opłaca się daną grę kupić. Oceny są oczywiście subiektywne i mówią tylko o naszym stanowisku. Ale jeśli gra dostaje np. 45% za grafikę to nie znaczy, że jest poniżej przeciętnej – po prost graficznie jest na tyle dopracowana i już. Ocen ogólnych nie dajemy – najlepszą oceną jest ukazanie się na naszych łamach! Zdecydowaliśmy się, że na początku potraktujemy proporcjonalnie wszystkie popularne komputery. Dlatego wsród 26 opisanych gier znajdują się przedstawiciele wszystkich gatunków i komputerów. Przygotowuję już worki na gromy, które spadną na nas ze wszystkich stron. Pozwólcie, że w następnym numerze ustosunkujemy się gruntownie do tej sprawy. Oprócz opisów, czy to recenzji czy „solution", wydzieliliśmy pewne elementy stałe – TIPS'N'TRICKS, MORDOBICIA, RZUT OKIEM. Dalsze podziały nie są potrzebne. W kwestii szybkości ukazywania się, nie mamy sobie równych. Bowiem po zesłaniu materiałów do drukarni i upływie 14 dni, trzymamy numer w rękach, a potem potrzeba max. 4 dni, by dotarł on do Twojego kiosku. Dlatego też wszystkie informacje są jeszcze cieplutkie, co ma szczególne znaczenie dla gier naprawdę nowych, a opisywanych sygnalnie. Jak zauważyliście, wykorzystujemy do maksa wszystkie możliwe kolory, jakie daje drukarnia. Papier powinien to wytrzymać zupełnie nieźle, a i tak mamy zamiar drukować na jeszcze lepszym gatunku papieru. Czekamy na listy, bo to Wy będziecie decydować o kształcie pisma. Zamierzamy prowadzić wiele konkursów – zarówno stałych, jak np. najlepsze Tipsy, najlepsze opisy, mapy, klawiszologie, jak i pojedyńczych. Obiecujemy wiele nagród w postaci materialnej. Liczymy też na stałych korespondentów – dobre opisy będziemy drukować. Wśród produktywnych korespondentów będziemy losować koszulki firmowe SECRET SERVICE i inne upominki. Listy zaczynające się od słów „Szanowna redakcjo" będą czytane w ostatniej kolejności. Już teraz zapraszam do następnego, majowego numeru SECRET SERVICE – w Twoim kiosku od 21 kwietnia!

Marcin Przasnyski



PRZEGLĄD EUROPEJSKICH LIST PRZEBOJÓW

top TEN

Za najlepszą grę minionego roku czytelnicy brytyjskiego pisma ***PC FORMAT*** uznali grę **ULTIMA UNDERWORLD**. Ankieta pisma zawierała również inne pozycje – w kategorii gier kitowatych zwyciężył **TERMINATOR 2**. Największych wrażeń dostarczył **STRIKE COMMANDER**, zaś największym rozczarowaniem okazał się **COMANCHE**. Za najlepszą grę shareware uznano **oczywiście WOLFENSTEIN'A 3D**. Czytelnicy wskazali też najgorszą ich zdaniem reklamę – **GRAND PRIX UNLIMITED**. W co zatem gramy w kwietniu? Marcowe numery niemieckiego pisma ***ASM*** oraz brytyjskiego ***AMIGA ACTION*** przynoszą nam następujące zestawienie, które ze swej strony popieramy:

AMIGA

1. PATRIOT
2. 1869
3. PINBALL DREAMS
4. BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL
5. MONKEY ISLAND II
6. INDIANA JONES IV
7. HUMANS
8. CIVILIZATION
9. LOTUS III
10. LEMMINGS

IBM PC

1. INDIANA JONES IV
2. 1869
3. PATRIOT
4. LINKS 386 PRO
5. HISTORY LINE
6. DSA
7. CIVILIZATION
8. BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL
9. FALCON 3.0
10. MONKEY ISLAND II

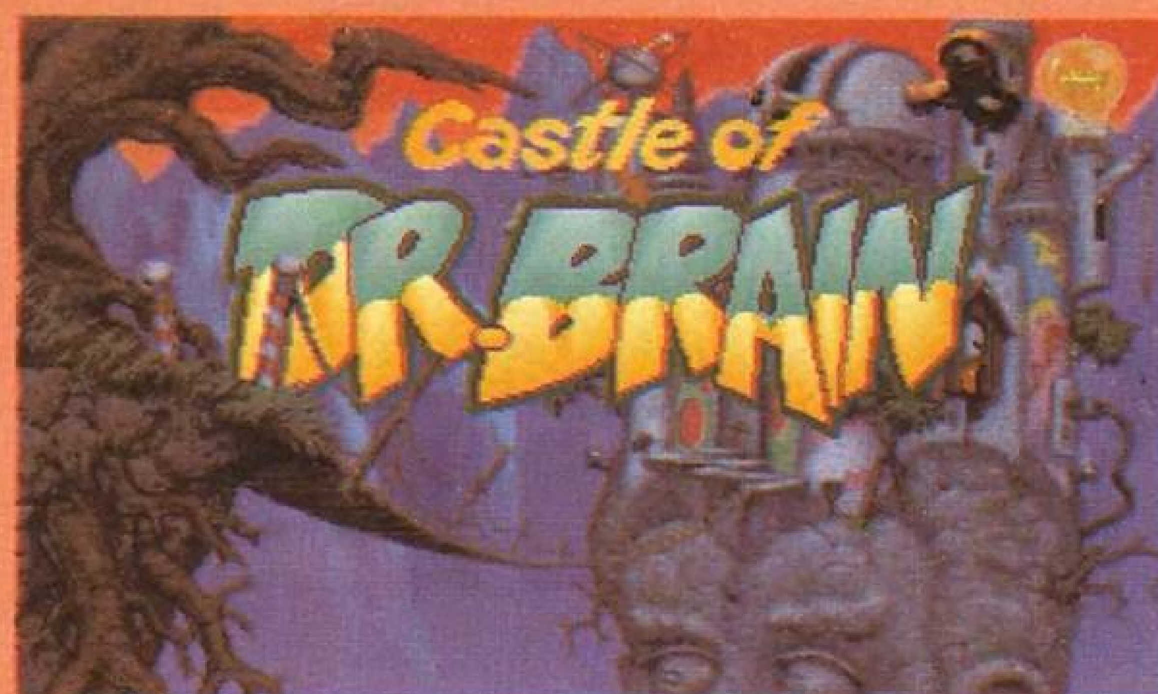
COMMODORE 64

1. BEAU JOLLY'S BIG BOX
2. BUNDESLIGA MANAGER
3. PIRATES
4. WWF WRESTLING
5. ELVIRA I
6. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II
7. CONQUESTADOR
8. SIMPSONS
9. FAMILIES DUEL
10. USS JOHN YOUNG

ATARI ST

1. PATRIOT
2. LEMMINGS
3. AIRBUS A320
4. BUNDESLIGA MANAGER
5. FORMULA I GRAND PRIX
6. SILENT SERVICE II
7. SECRET OF MONKEY ISLAND
8. ULTIMA VI
9. ANOTHER WORLD
10. SPECIAL FORCES

CASTLE OF DR BRA!N



Doktorek wita na zamku, PC


Co trzy głowy, to nie jedna, PC



Test na oryginalność, PC

Jeśli mama wygania cię od komputera, bo minęła już północ, jeśli ojciec kolejny raz nerwowo otwiera drzwi do twego pokoju nie mogąc dorwać się do ukochanej bazy danych, rzeknij: spoko! nie gram, tylko się uczę!

Bo Dr. Brain zmusi cię do rozwiązania 23 zagadek, każdej z innego worka. Według końcowej klasyfikacji, będziesz musiał wykazać się następującymi przywarami: pamięcią wzrokową i słuchową, poczuciem upływu czasu, znajomością języka (angielskiego), podstaw matematyki i astronomii, zdolnością logicznego myślenia i dedukcji, podstaw programowania oraz umiejętnością słuchania poleceń (!). A maszyny do rozwijania tych umiejętności znajdują się w Zamku Doktora Móżdżka.

Sierra nie po raz pierwszy próbuje dotrzeć do graczy w wieku szkolnym z przesłaniem bezbolesnego wtłoczenia wiedzy do kapuścianej głowy. Moim zdaniem, projektantem kierują dwa cele: łagodne wprowadzenie dziecka w świat gier oraz przyzwyczajenie go do myślenia. Bo wielu z nas zdaje się zapominać, że czaszkę wypełnioną ma mózgiem, a nie powietrzem czy trocinami. Powietrze może być co prawda nasycone aromatem Kobako, a trociny nasączone roztworem cukru. Myśleć przede wszystkim! – mówi Sierra.

Dr. Brain na PC wykorzystuje VGA i Sound Blastera, i korzysta z systemu point'n'click, bez którego zresztą odbiór gier przez dzieci byłby prawie niemożliwy. Schemat gry jest prosty, nawet za prosty: z każdego pomieszczenia należy wyjść rozwiązując jedno, dwa lub trzy zadania. Klikanie myszą w przedmioty dodatkowe daje krótkie, zniechęcające komunikaty, naprowadzając na właściwe tory. Potem zagadka lub dwie i jedziemy dalej.


Windą do piekieł bram, PC


Co gdzie świeci na niebie, PC

Oprócz własnych odnóży, po zamku poruszamy się szczególnego rodzaju niebieskim pojazdem, który kręci się po trójwymiarowym labiryncie. Po drodze spotkamy symbole zupełnie nowoczesne, np. komputer lub robot, jak i historyczne – rzeźby, drewniane skrzynie i stylizowane klamki.

Gra ma trzy poziomy trudności i na każdym z nich daje rzeczywiście stopniowaną trudność poszczególnych zadań, nawet nieco je modyfikując w tę trudniejszą stronę. Z ciekawości ukończyłem więc Braina trzy razy – daje się przejść, ale w pewnej chwili zaczyna niestety być nudny i męczący.

Oprawa dźwiękowa stoi na wysokim poziomie – zarówno ścieżka „muzyczna" jak i efekty dodatkowe pasują do graficznego wyrazu gry oraz do rozgrywającej się akcji. Tytułowa melodyjna jest ciekawą aranżacją Fugi i Toccatty Bacha, która potem kilka razy się przypomina.

Pierwszym ruchem jest wejście do zamku, poprzez powtarzanie sekwencji dźwięków. Dalej mamy matematyczne konkurencje: kwadrat magiczny (ustawić dziewięć cyfr w kwadracie, by każdy rząd dał tę samą sumę) i cztery operacje (dobrać składniki, działanie i wynik). Po chwili będziemy musieli wykazać się posiadaniem oryginalnej instrukcji albo... odrobiną przebiegłości. Ciekawskich zapraszam do Tipsów w następnym numerze.

Kolejne korytarze i komnaty zamku przynoszą następne zagadki i łamigłówki – jedne ciekawe i frapujące, inne nudnie skomplikowane. Będą tam klepsydry i karty zegarowe, będzie zepsuty komputer sterujący pralnią oraz szalony robot w labiryncie. W sekcji zgadywanek językowych znajdziemy „bilard" literowy, krzyżówkę, specyficzny quiz i wisielca. Zdecydowanie najbardziej nudnym etapem jest programowanie robotów kolejnymi komendami kierunkowymi. Za to pod koniec czekają dwa ciekawe testy z astronomii na znajomość gwiazdozbiorów i planet.

Niektóre zagadki są przesadnie naciągane. Spotkamy np. pokój, w którym hałasuje zegar, budzik, wodospad, podskakuje figurka, obracają się wskazówki, a naszym zadaniem jest uspokoić cały inwentarz korzystając z trzech przycisków. W tle komputer odlicza czas powiadamiając nas o jego upływie wkurzonym głosem. Jak z tego wybrnąć? Nie przejmować się odliczaniem, które się zapętla, tylko wciskać na chybił-trafił guziki, a wszystko po chwili ucichnie.

Inna mało inteligentna zabawa to programowanie robota, by wyłowił z labiryntu trzy przedmioty i przekazał je do podajnika. Jest to zwyczajnie nudne, ale nie daje się ominąć. Podobnie, jak ustawianie „na siłę" krzyżówki z podanych haseł – zamiast zaciekawiać, denerwuje. Za to moją największą wesołość wzbudził quiz na grę słów, np. czym charakteryzują się matematyczne rośliny? – mają kwadratowe korzenie (square roots, co oznacza też pierwiastki kwadratowe).

Po rozwiązaniu każdej łamigłówki dostaniemy tzw. HINT COIN – monetę, którą można użyć by pomóc sobie przy kolejnej zagadce. Czasem wrzucenie monety pozwala rzeczywiście „popchnąć" grę, ale czasem tylko raczy nas mało dającymi komunikatami. Zresztą help do każdej zagadki i tak jest dostępny pod znakiem pytajnika.

Castle of Dr. Brain jest grą, w którą równie chętnie jak dzieci, grają dorośli. Tym co przyciąga, jest w moim przekonaniu łatwość komunikowania z graczem i dobra przyswajalność podawanych informacji.

Nasz statek opuszcza już gościnne progi wielkiego zamku. Do zobaczenia na Wyspie Dr. Braina!

Martinez

16 BIT

SIERRA

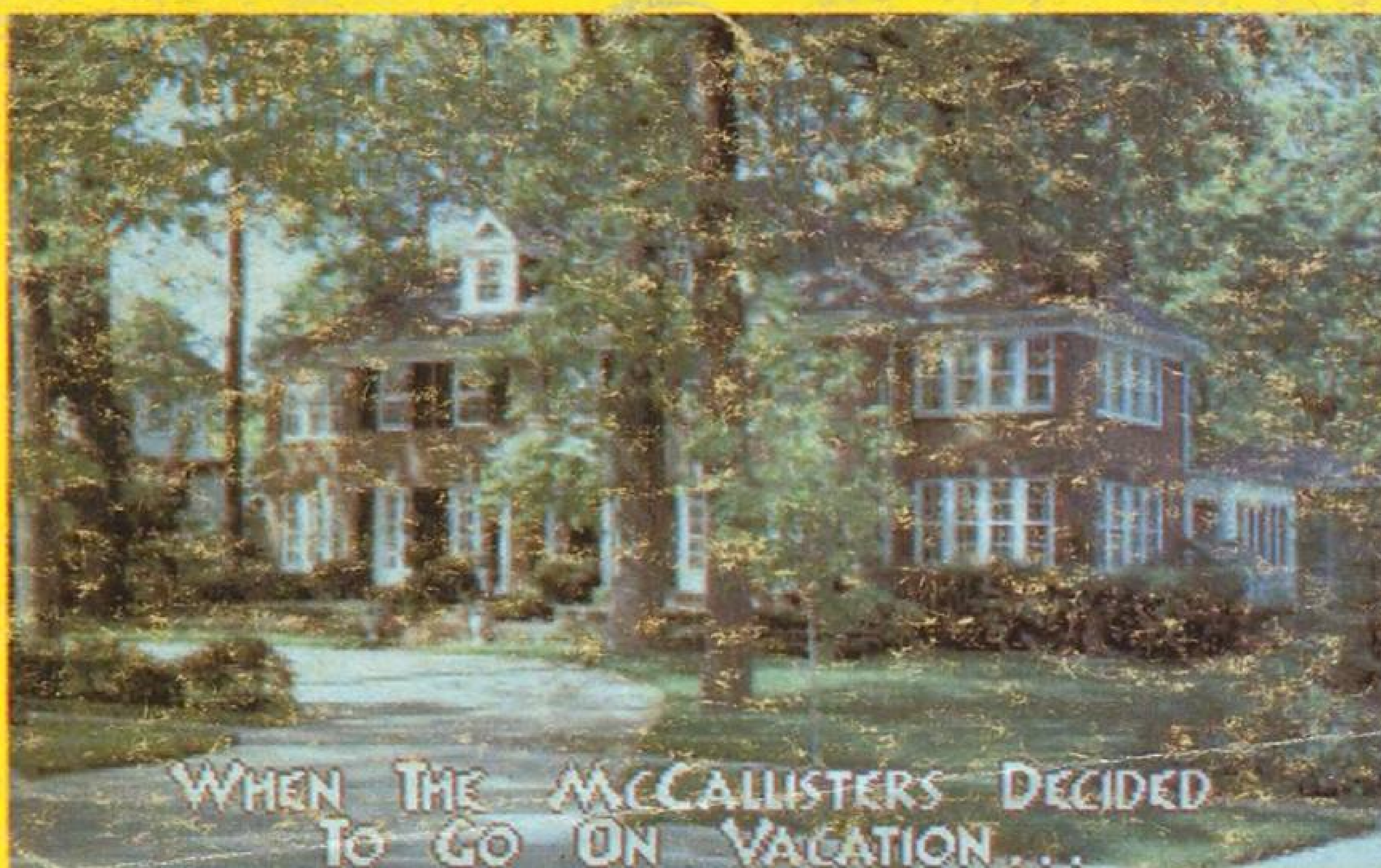
1991

EDUKACJA

AMIGA
PC VGA
(SOUND BLASTER)

OKO
UCHO
SUPER

Ass: doktorek Móżdżek gada jak żywy zagadki super, polecam szczególnie młodszej części publiczności.



8/16 BIT
CAPSTONE
1991
FILMOWA
COMMODORE
AMIGA
PC EGA, VGA
OKO
UCHO
SUPER

Junior: więcej sobie obiecywałem, zobaczymy co zrobią z 2 częścią filmu.

HOME ALONE

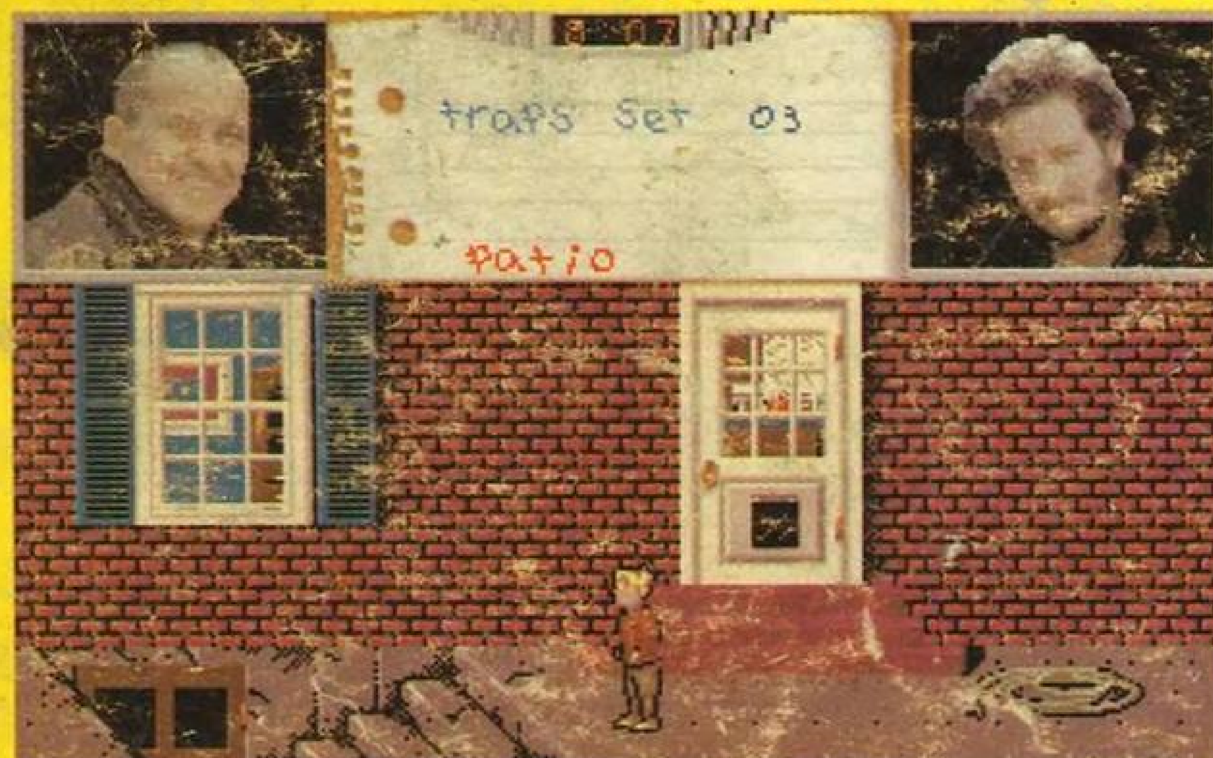
A FAM!LY GAME W!THOUT THE FAM!LY



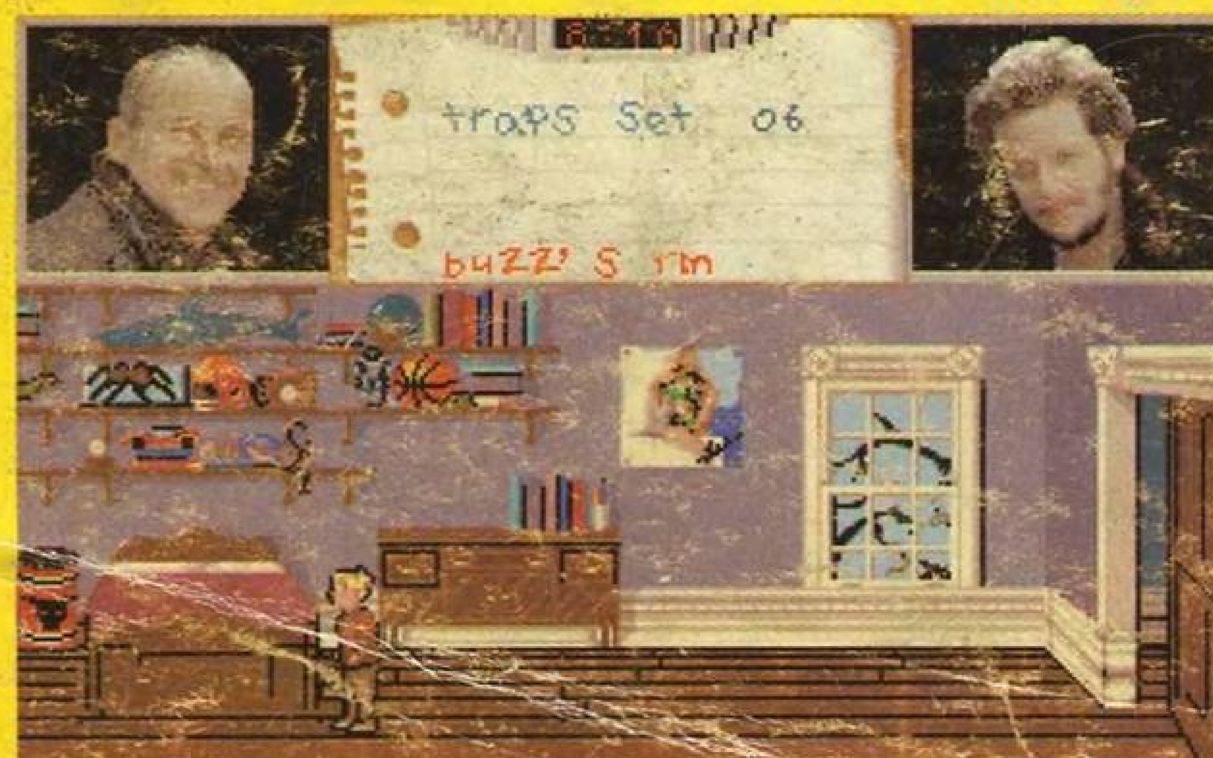
Kevin! Gdzie jest Kevin!? – krzyknęła Mama a w ślad za nią reszta rodziny. Ten gnojek sprawia same trudności! – skomentował Buzz. Jak on sobie sam poradzi? – martwiła się Ciocia. Wszyscy bądź użalali się, bądź złorzeczyli na biednego, małego chłopca, który został sam w ogromnym domu.



Smutnych widoczek z kuchni, PC



Inne smutne widoczki, PC



Oni w tym czasie siedzieli sobie na pokładzie Boeinga, który zdążał w kierunku Paryża. Zastanawiali się, jak to się mogło stać, że zapomnieli o chłopcu. Owszem, zdarzało im się zapomnieć o bagażu, ale o dziecku... Nigdy! A wszystko to wynikło ze zwykłej rodzinnej kłótni. Tak to się kończy, gdy rodzice nakładają kary na dzieci. „Dzisiaj śpisz na strychu" – od tego się zaczęło.

Niestety (a raczej na szczęście), przeczucia żadnego z nich się nie sprawdziły. Chłopak świetnie się bawił i nie przeszkadzało mu, że został sam. Golił swój kilkudniowy zarost, całą noc oglądał telewizję (co było zawsze szczytem jego marzeń) i obżerał się słodyczami (co również uważał za coś wspaniałego). Wszystko było dobrze aż do czasu, gdy Kevin przypadkiem dowiedział się, że dwaj opryszkowie chcą okraść jego dom. Nie schował się pod łóżko ani nie zakrył oczu rękoma, jak zrobiłoby „normalne" dziecko. Po prostu wziął się do roboty.

Gdy złodzieje przyszli pierwszy raz, spostrzegli ku swemu zdumieniu, że w domu odbywa się bal. Nie wiedzieli biedacy, że nikogo oprócz Kevina nie było w domu i że to on go zaimprowizował. Michael Jordan jeździł na kolejce dookoła pokoju a Marilyn Monroe kręciła się na adapterze. Poza tym Kevin sterował jeszcze innymi lalkami, na co bandziory dały się nabrać.

Drugiego dnia, jak słusznie przypuszczali, żadnej imprezy nie było znać. Dom wyglądał na pusty i to właśnie ich zmyliło. Tu zaczyna się Twoja rola. Zamieniasz się ciałami z Kevinem, dając mu odpocząć. Twoim zadaniem jest uniemożliwienie złodziejom wykonania ich roboty. Aby im w tym przeszkodzić nie możesz dać się złapać, a unieruchamiać napastników, zastawiając pułapki.

Nie ma sprecyzowanego miejsca, od którego powinieneś zacząć. Możesz to zrobić w dowolnym miejscu domu, ale najlepiej zacząć od razu. Jest ósma, a złodzieje są spodziewani o dziewiątej. Tylko godzina na ułożenie planu i jego zrealizowanie. Może to być za mało, jeśli się będziesz ślimaczył. Na wszelki wypadek noś ze sobą zawsze strzelbę. Wtedy strzelając w intruzów będziesz ich mógł na chwilę zatrzymać (ja robiłem to przez 90 minut growych – nic się nie stało).

Jeśli chcesz zastawić jakąś pułapkę, weź przedmiot, którego chcesz użyć (F1). W miejscu, w którym można go położyć pojawi się celownik. Zrób to (F2). Jeśli długo biegasz po domu i nie pojawia się żaden celownik, zmień aktywny przedmiot (F3). Ten może mieć więcej możliwości umiejscowienia.

Gdy już nadejdzie dziewiąta i goście wparują do domu, masz szansę wpaść we wszystkie pułapki, które zastawiłeś. Uważaj więc, by Twoja praca nie poszła na marne.

Z przykrością zawiadamiam, że grałem w Home Alone kilkanaście razy i ani razu nie udało mi się jej skończyć. Może Ty będziesz miał ten zaszczyt.

Betut